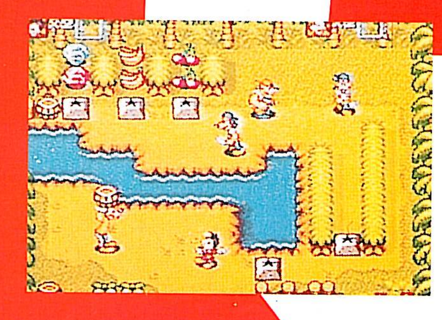


Nº 12
350 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
Y ADEMAS:
STREET FIGHTER II
SONIC SPINBALL
PARQUE JURASICO
SUPER MARIO
ALL STARS
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
8 414090 202770 00012
Daniel el Travieso
¡ESTE CHICO ES UN DEMONIO!
ASTERIX
DE LA GALIA A TU MEGA DRIVE
¡GRATIS!
CON ESTE NUMERO
ESTOS DOS
FANTASTICOS DINOSAURIOS

EL CEREBRO DE LA BESTIA

GOOF TROOP

Entre bucaneros
está el juego.
Embárcate a
por todas con Goofy
y prepárate
para el abordaje.

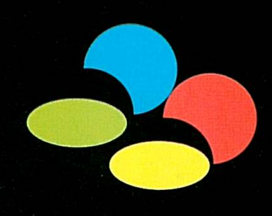




THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

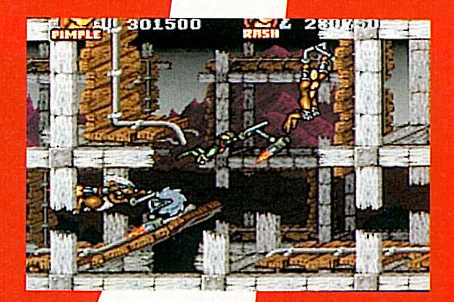
El simpático Pluto
está en apuros
y no será Mickey
el que le deje
en la estacada.
¡También cuentan contigo!
(Para 1 ó 2 jugadores)





BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Ayuda a los Battletoads para salvar a la hija de un famoso creador de realidad virtual. Para salir victorioso tienes hasta 8 tipos de movimientos. (Para 1 ó 2 jugadores)

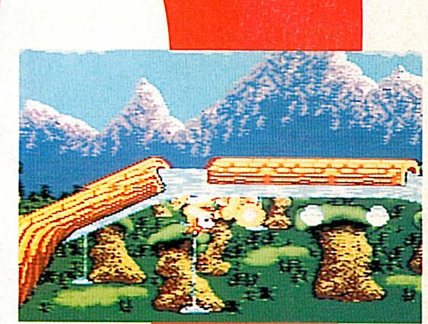






BUBSY

La estrella es este gato montés que intentará salvar a la Tierra de los Woolies. Aquí tienes super 16 megas para atravesar 5 mundos y 16 niveles con hasta 300 pantallas por nivel. ¡No te puedes perder esta obra maestra!







Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



SECCIONES

Bueno, bueno, ¡pero como pasa el tiempo! Parece que fue ayer cuando nos conocimos y en realidad hace ya un año que acudimos puntualmente a nuestra cita con vosotros, nuestros queridos lectores. A lo largo de estos doce números, hemos intentando ante todo ofreceros un producto diferente que encajara con vuestras prefencias, y sobre todo, hemos querido establecer una relación de amistad, en la que el principal nexo de unión fuera nuestra común afición por el mundo de las consolas. Por tanto queremos empezar este número doce, tan especial para nosotros, dándoos precisamente las gracias por eso, por vuestra amistad y vuestra confianza.
Y como de aniversarios iba el número, hemos querido celebrarlo ofreciéndoos un regalo muy especial... ¿a que son «una pasada» nuestros dinosaurios jurásicos? Para seguir nuestra particular fiesta, abrimos nuestras páginas con otro acontecimiento consolero: la presentación en España del Mega Cd 2, que da paso a una auténtica avalancha de novedades en nuestra sección de Pasarela: Street Fighter 2, Daniel el travieso, Super Mario All Stars, Parque Júrasico, Mr.Nutz, Sonic Spinball y un muy largo etc, que esperamos resulte de vuestro agrado. ¡Ciao!

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redacción: Juan Carlos Sanz, Enrique Maldonado, Carmen Arnanz
Colaboradores: Enrique Rex, Javier Rueda, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefes de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

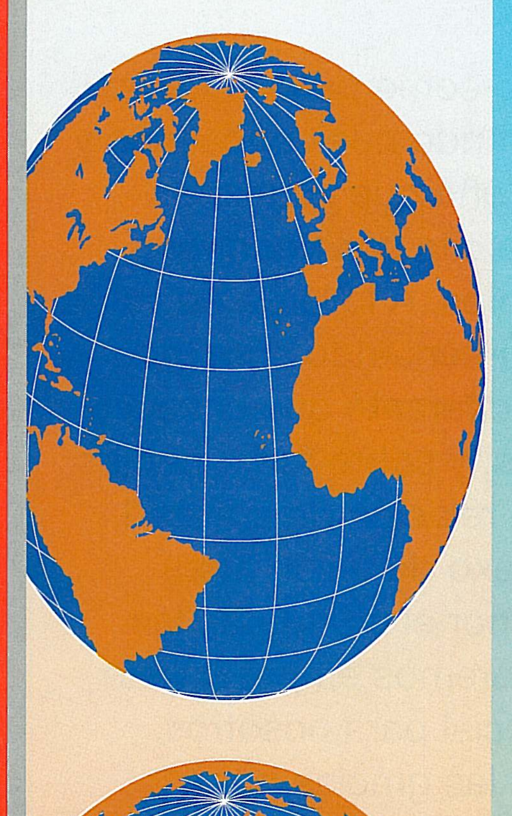
Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Preimpresión Lumimar. C/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain XI 93
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.





YOGI BEAR AND YO YOGI

● (SUPER NINTENDO - EMPIRE)

Acompañado de su inseparable amigo Bubu, llega hasta nuestra consola el mayor ladrón de emparedados que jamás hayan conocido los excursionistas. Gracias a este cartucho de Empire podremos ayudar a nuestro amigo el oso Yogi en las mil y una aventuras que, por supuesto tendrán como escenario el parque Jellystone.

TOEJAM & EARL 2

● (MEGA DRIVE - SEGA)

Dos de los personajes más disparatados que nunca haya tenido un videojuego como protagonistas, vuelven con nuevas aventuras. Esta vez Toe Jam y Earl, sin cambiar su «look rapero», si han visto como su nuevo juego ofrece una imagen mucho más arcade que en su anterior visita consolera.





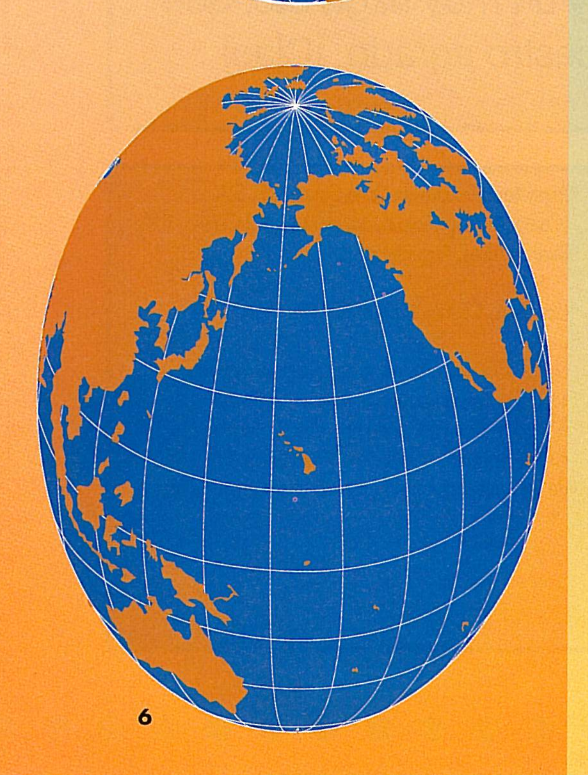
SPACE ACE



● (SUPER NINTENDO-EMPIRE)



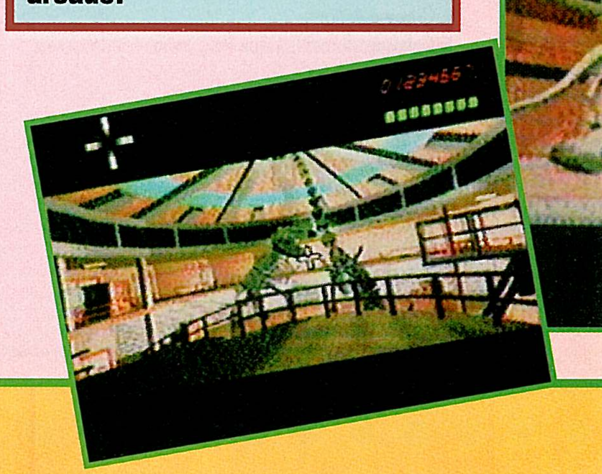
Aunque este juego lo conocerán ya sobradamente tanto los fanáticos de las máquinas recreativas (de hecho no es sino una adaptación galáctica y futurista del mítico «Dragon´s Lair») como los poseedores de un Amiga o un PC, lo cierto es que Empire nos ha preparado una versión que nada tiene que ver con el juego original, dejando a un lado el típico esquema pantalla a pantalla, para dar forma a un trepidante arcade.



JURASSIC PARK

● (MEGA CD - SEGA)

A menos que nos falle la memoria, esta es la última versión de «Parque Jurásico» que quedaba por ser editada. Tal vez por ello sea tal vez también la más espectacular, ya que lo que se nos ofrece es un espectacular viaje tridimensional en el que las posibilidades técnicas del Mega CD ofrecen el «campo de cultivo apropiado» para un juego que va a dar mucho que hablar.



GAZZA

● (SUPER NINTENDO - EMPIRE)

Aunque en comparación con jugadores como Gary Lineker o el simpático Michael Robinson lo cierto es que Paul Gascoigne no es demasiado popular en nuestro pais, allá por tierras anglosajonas es todo un mito, y prueba de ello es que Empire lo ha convertido en protagonista principal de un nuevo juego de fútbol que muy pronto podremos disfrutar en nuestra Super Nintendo.



NINTENDO ESPAÑA INFORMA:

Nos complace comunicaros que desde el pasado día 1 de Octubre, Nintendo España S.A. cuenta con su propio servicio técnico de reparaciones. Este servicio técnico se encarga de recibir y reparar las consolas, los cartuchos y los accesorios de Game Boy y de Super Nintendo estropeados, y devolverlos en un plazo de 48 horas. Para ello sólo tenéis que enviar el material y la garantía, si la tuvierais, junto con todos vuestros datos a:

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
SERVICIO TECNICO
AVDA.FUENTEMAR Nº21
28820-COSLADA (MADRID)

Para más información podéis llamar al Club Nintendo, donde os darán más información de todo lo que tenéis que hacer para solucionar vuestro problema.
¡Hasta la próxima amigos!

MCDONALD'S TREASURE LAND

● (MEGA DRIVE - SEGA)

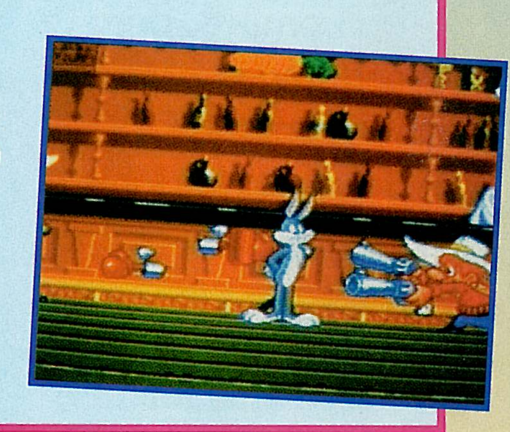
Como bien sabéis, esta gran multinacional de la hamburguesa utiliza como mascota a un simpático payaso que habréis visto en más de una ocasión. Pues bien ese divertido personaje, Ronald McDonald, se acaba de convertir en protagonista de un nuevo videojuego que pronto desembarcará en nuestra Mega Drive.

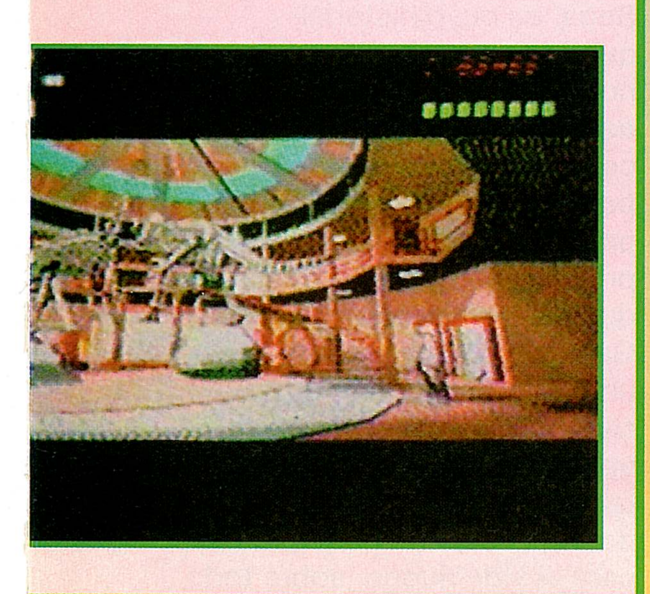


BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

● (SUPER NINTENDO - SUNSOFT)

Después de deleitarnos con las aventuras de otros simpaticos personajes de los dibujos animados (Taz, el Coyote y el Correcaminos, o el todavía por aparecer en nuestro pais Speedy Gonzales), Sunsoft vuelve a la carga con un nuevo cartucho cuyo personaje central es de sobra conocido: Bugs Bunny... ¿qué hay de nuevo viejo?





QUEST FOR THE SHAVEN YAK

● (GAME GEAR - SEGA)



Aunque confesamos que, como profundos admiradores de Bart Simpson y sus canalladas y travesuras, pensabamos que nunca nadie conseguiría desbancarle de su primer puesto en ese difícil arte de hacer del mal gusto algo divertido, lo cierto es que dos nuevos «dibus» pequeñajos, feos, maleducados y «guarretes» han logrado arrebatarle nuestras preferencias. Estamos hablando de Ren y Stimpy, que muy pronto vivirán también sus aventuras en nuestra Game Gear.

REPORTAJE



MEGA CD 2

EL FUTURO

Cuando Neil Amstrong, el hombre que pisó por primera vez la Luna, bajaba por la escalerilla de su nave, pronunció una frase que quedó ya para la historia: «Este es un pequeño paso para un hombre, pero un gran paso para la humanidad». Salvando las lógicas distancias, algo muy parecido podriamos decir acerca del nuevo lanzamiento de la compañía japonesa Sega, el Mega Cd 2, el primer sistema que permite el uso de un Cd en una consola.

En efecto, como bien sabréis, la principal innovación que nos ofrece esta nueva maravilla técnica de Sega es la incorporacion de un CD Rom a nuestra consola, gracias a lo cual no sólo vamos a multiplicar por una cantidad increible la capacidad en megabits de nuestros juegos, sino que vamos a poder disfrutar de una calidad de sonido exacta a la de un Compact Disc.

El CD Rom, como ya os adelantabamos, supone un salto de gigante dentro de este importante campo, ya que no sólo se nos ofrece una excelente velocidad de acceso a la par que una impresionante capacidad de almacenamiento (4.672 magabits frente a la media de 12 a 16 de la mayoría de los cartuchos actuales), sino que también, y gracias a su compatibilidad con el

REMONTANDONOS EN EL TIEMPO

Desde el nacimiento del videojuego, muchos han sido los formatos utilizados como soporte de almacenamiento para los datos que servian de base a esos juegos que tantas buenas horas nos han hecho pasar: cintas de cassete, discos magnéticos (de las más variadas formas y capacidades), tarjetas, cartuchos... Sin embargo, lo cierto es que hasta el momento las diferencias cualitativas entre ellos sólo se centraban en dos aspectos: la velocidad de acceso y la capacidad de almacenamiento.



Compact Disc, el sistema hoy por hoy más difundido para las grabaciones musicales, nos va a permitir disfrutar en nuestros juegos de sonidos y bandas sonoras de una calidad hasta ahora totalmente inimaginable. Sega, en cuyo historial quedan ya hechos tan notorios como el lanzamiento de la Mater System, la primera consola de calidad que pudimos disfrutar en nuestro pais, el de la Mega Drive, la primera máquina de 16 bits que llegó a España, y el de la Game Gear, hoy por hoy la única pórtatil a color que sigue en plena actividad, se apunta un nuevo e histórico tanto, y sobre todo, abre las puertas hacia un nuevo futuro para el videojuego, sobre todo

si tenemos en cuenta que la compañía japonesa también tiene ya preparado el primer sistema doméstico de realidad virtual.

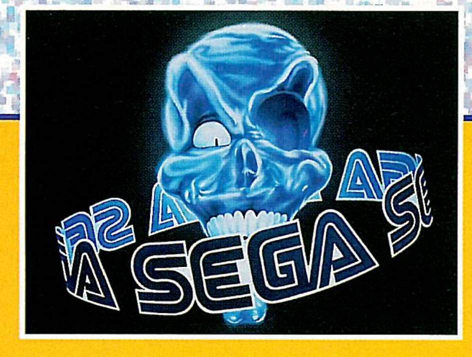
ASI ES EL MEGA CD 2

Aunque en un principio los prototipos de Sega se acercaban mucho en su diseño a los «discman» o Compact Disc portátiles pero con un mayor tamaño -incluso tenía la clásica bandeja extraible-, encima del cual quedaba instalada la Mega Drive, finalmente la compañía japonesa se ha decidido a comercializar un modelo mucho más compacto y funcional. El Mega Cd 2 es un complemento mucho más plano que se acopla perfectamente bajo la Mega Drive, quedando la boca del Cd a la derecha de la consola. Como resultado de esta simbiosis lo que nos queda es una consola de un tamaño mayor del habitual -pero nada incomodo- que en un sólo modelo nos ofrece las siguientes posibilidades: disfrutar de todo el software publicado -y que se seguirá publicando- para el Mega Cd 2 y para la Mega Drive (e incluso si disponemos del adaptador correspondiente también para Master System), poder reproducir con una excelente calidad nuestros Compact Discs musicales, e incluso curiosamente, poder convertir nuestra consola en la herramienta necesaria para hacer nuestros pinitos en ese entretenimiento que tanto le gusta a los japoneses: el karaoke.

Si ya de por si esto resulta más que atractivo, lo cierto es que la oferta de Sega no acaba ni mucho menos ahí: el Mega Cd 2 incorpora un

O, AHORA

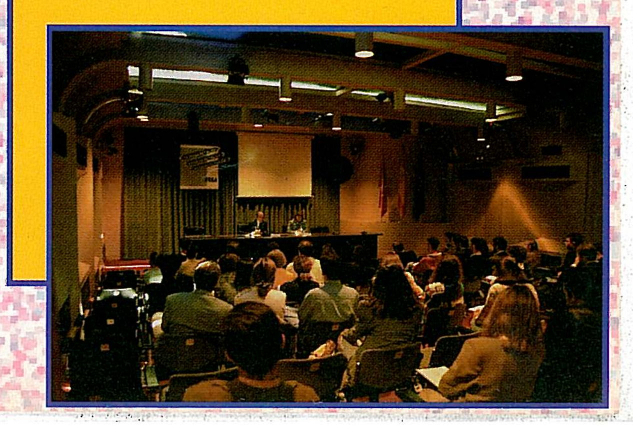
BIENVENIDOS AL CANAL PIRATA SEGA



Para el lanzamiento del Mega Cd 2, Sega ha destinado una importante cantidad de su presupuesto: ni más ni menos que 2.000 millones. Con ellos se ha dado forma a un original concepto, el Canal Pirata Sega, que a a buen seguro, y si sois habituales «televidentes», conoceréis ya sobradamente...

UNA PRESENTACION POR TODO LO ALTO

En un acto mágnificamente organizado, en el que se dieron cita además de los profesionales del videojuego una amplia representación de medios informativos, Sega presento el Mega Cd 2. Paco Pastor, director de Sega España, y Beatriz Pardo, Directora de Marketing, actuaron como anfitriones, e introdujeron un extenso «publireportaje» que desveló todos los secretos de la nueva creación de la compañía japonesa.



microprocesador 68000 de Motorola propio, además de un procesador mátematico aritmético, lo cual permite dotar a los juegos de unos efectos de rotación, zoom y ampliación de gráficos sencillamente alucinantes. También, la velocidad total de proceso de datos se ha visto aumentada, ya que sumando los 7.6 MHz de la Mega Drive con los 12.5 del Mega Cd queda un total impresionante: 20.1 MHz. Falta, por último hacer mención de las excelentes posibilidades que el Mega Cd ofrece para la animación, ya sea a través de dibujos animados, o a través de imagenes reales con una calidad no muy lejana a la de un reproductor de video.

UN GRAN UNIVERSO DE JUEGOS

De forma simultanea con el lanzamiento del Mega CD 2 en nuestro pais -cuya fecha oficial fue el día 1 de Septiembre-, Sega ha puesto en circulación cerca de unos 40 juegos para este nuevo sistema, aunque ya a estas alturas están anunciadas una ingente cantidad de próximas novedades.
Entre los ya disponibles destacan con luz propia nombres como «Batman Returns», que si ya en Mega Drive era toda una «pasada» aquí toma ya el cariz de «joya del videojuego» -atención a los efectos tridimensionales y a la impresionante banda sonora-, «Thunderhawk», un simulador de hélicopteros como nunca soñaste para tu Mega Drive, «Time avenger», un juego en la linea del clásico «Dragon's Lair» que parece auténticamente uan película de dibujos animados, «Night Trap», que nos ofrece estupendas digitalizaciones de video o «Sherlock Holmes», una fascinante aventura al lado del personaje de Conan Doyle.
Entre los que aparecerán, nombres no menos impactantes. Comenzando -como no- por la correspondiente versión Mega Cd de «Sonic», y siguiendo por «Jurassic Park», «The Secret of Monkey Island», «Virtua Racing», «Dracula», «Dune», «Another World» -que incluirá nuevas fases- o «Rebel assault», este último inspirado en la saga «La guerra de las Galaxias».
También otros grandes éxitos de la Mega Drive como «Terminator», «Prince of Persia», «Final Fight» o «Mortal Kombat» tendrán su correspondiente nueva versión para Mega Cd.

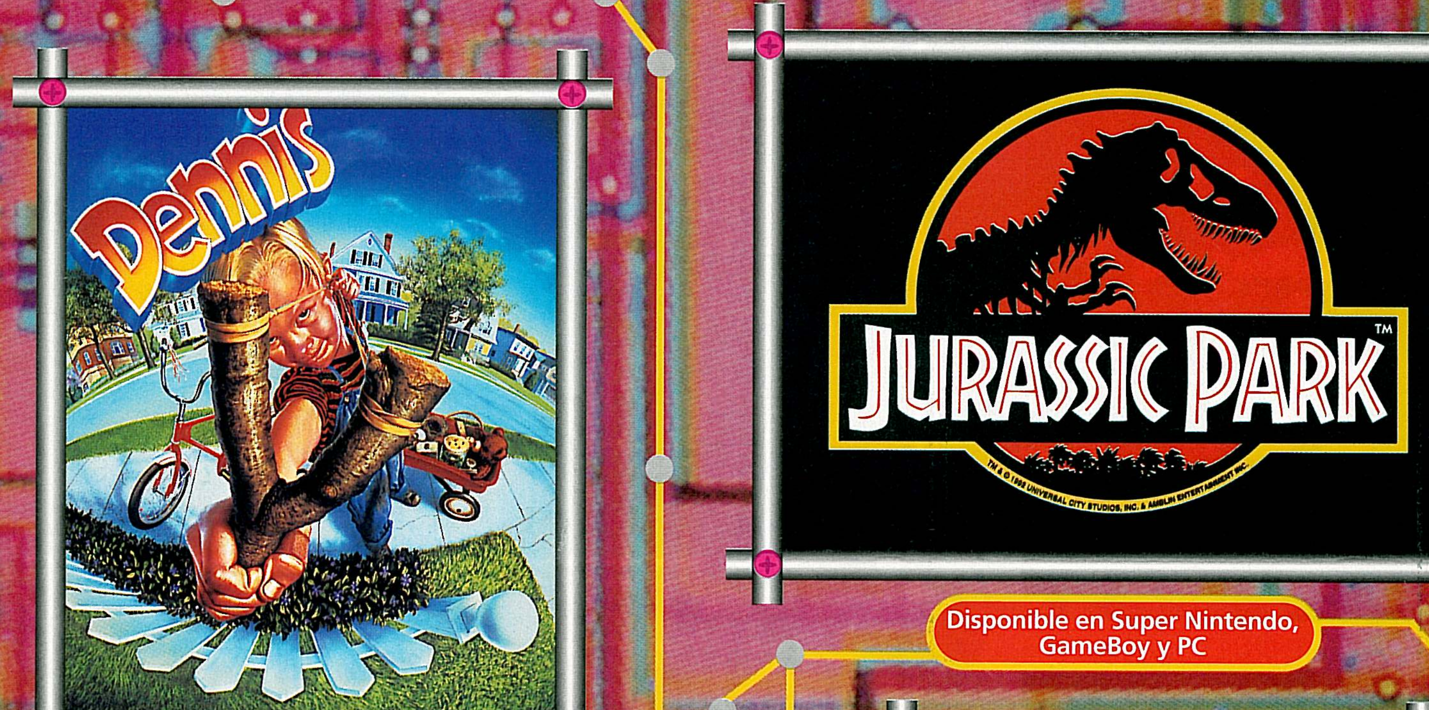


¿BONITO Y BARATO?

Ciertamente Sega ha logrado ajustar el precio de su nueva máquina a unos niveles más que apetecibles. Los que ya posean una Mega Drive podrán hacerse con un Mega Cd 2, más el juego «Road Avenger» -un título inspirado en «Mad Max»-, por sólo 49.990 ptas., mientras que aquellos que busquen comenzar desde cero podrán obtener una Mega Drive junto con el Pack Sonic más lo anteriormente mencionado (Mega Cd 2 y el juego «Road Avenger») por 69.900 ptas. Desde aquí no nos queda sino aplaudir esta lanza que Sega rompe en pos del futuro del videojuego, un salto de gigante que muy pronto nos llevará a cotas de calidad que algunos de los que llevamos ya muchos años en este fascinante mundillo nunca imaginamos.

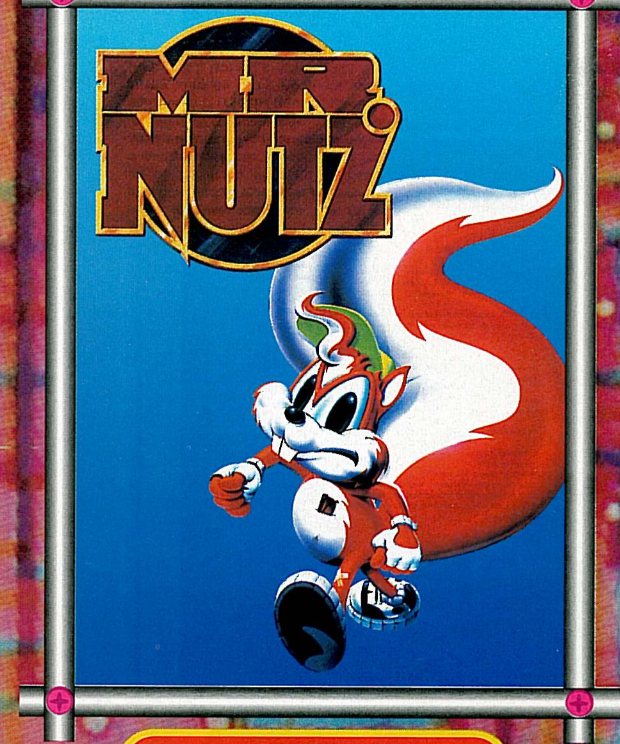


VARIEDAD PARA TUS CIRCUITOS



Disponible en Super Nintendo y GameBoy

Disponible en Super Nintendo, GameBoy y PC

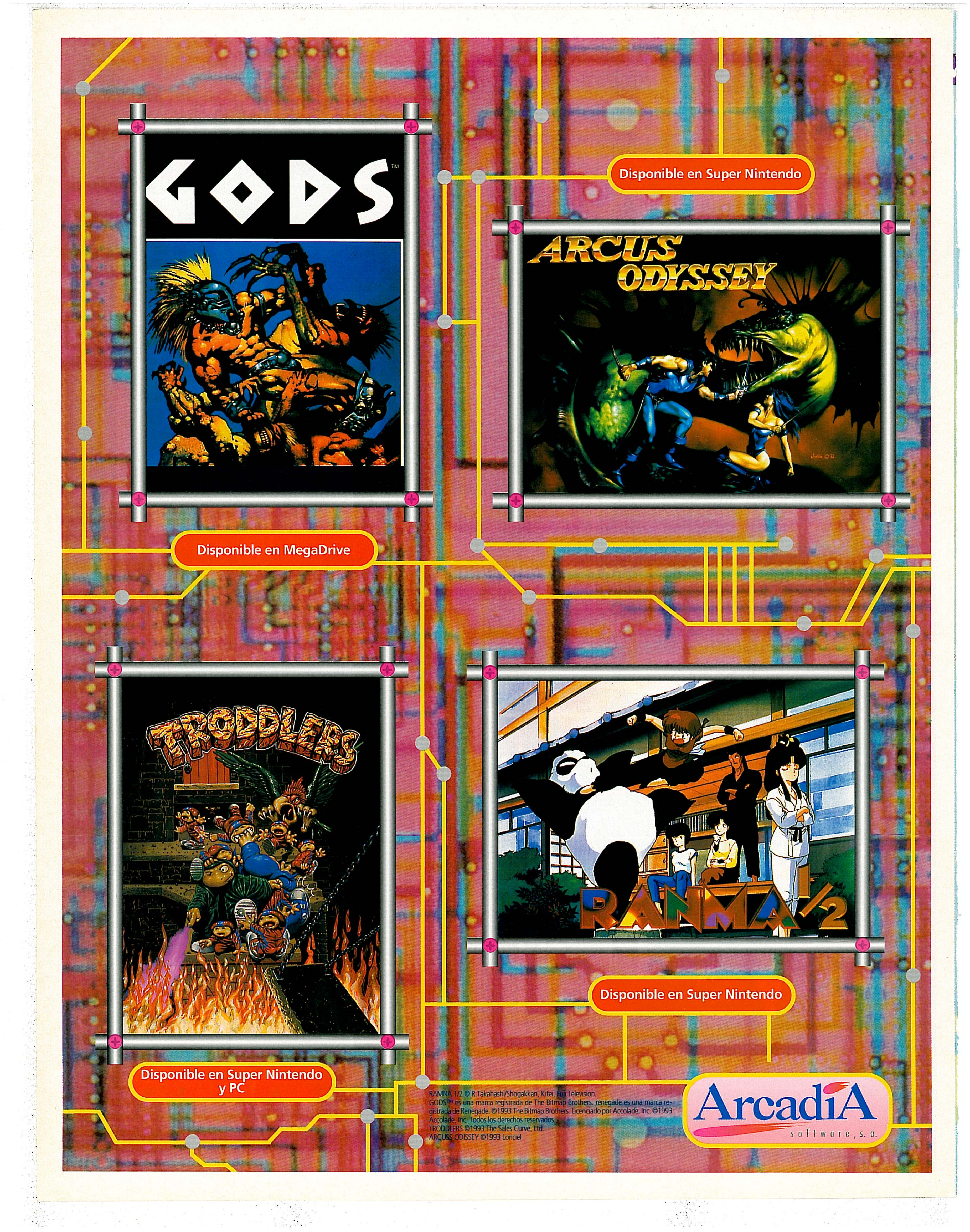


Disponible en Super Nintendo

STRIKER™

Disponible en Super Nintendo

ArcadiA
software, s.a.


GODS™
Disponible en MegaDrive
Disponible en Super Nintendo
ARCUS ODYSSEY
TRODDLERS
Disponible en Super Nintendo y PC
RANMA ½
Disponible en Super Nintendo
RAMNA 1/2 © R.Takahashi/Shogakkan, Kitei, Fuji Television.
GODS™ es una marca registrada de The Bitmap Brothers. renegade es una marca registrada de Renegade. ©1993 The Bitmap Brothers. Licenciado por Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.
TRODDLERS ©1993 The Sales Curve, Ltd.
ARCUSS ODISSEY ©1993 Loriciel
ArcadiA
software, s. a.

PASARELA

MEGA DRIVE

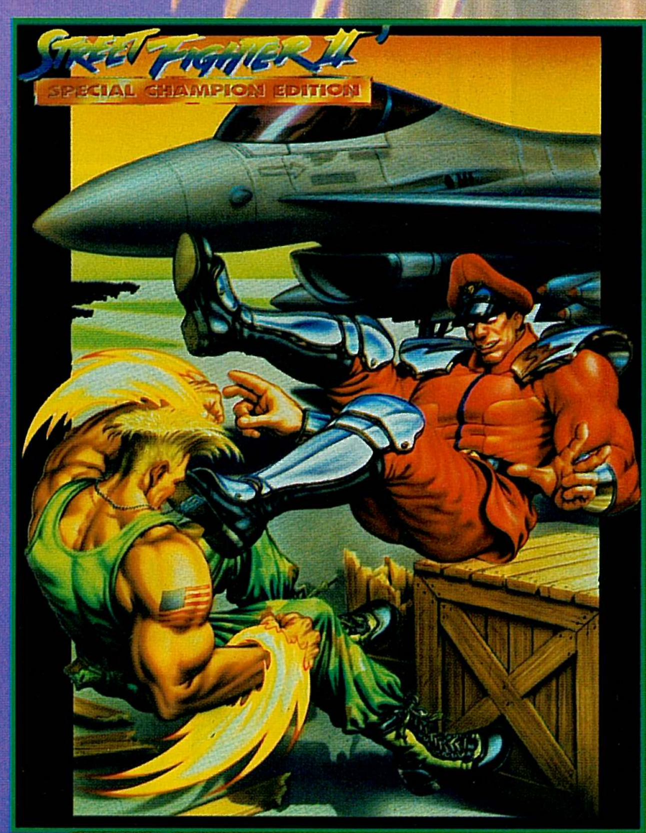
STREET FIGHTER





Pasarela: STREET FIGHTER II
(Champion Edition)
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 12
N. Jugadores: 1 ó 2

El juego más esperado de todos los tiempos por los usuarios de Mega Drive ya está aquí, pero además, a lo grande. Nuestra Mega Drive no podía conformarse con una simple versión del clásico de Capcom, ni con algo que no fuese este super-cartucho de ¡24 Megas!. Lo que nuestra consola merecía era precisamente este Street Fighter II (Champion Edition).



Street Fighter II vuelve a la carga en un nuevo formato, como cartucho de Mega Drive, con la esperanza de desbancar a Sonic del primer puesto del ranking de ventas de todos los tiempos. Tal propósito no es para nada descabellado, teniendo en cuenta que la primera versión Street Fighter II de Super Nintendo (inferior en personajes,

BLANKA



Tan guapetón como siempre, Blanka parece haber quedado anclado en el tiempo, tan sólo su descarga eléctrica ha sido mejorada, así pues, mantente alejado de él si no quieres acabar como un pollo... asado.

RYU



Sin haber evolucionado excesivamente en el dominio de las artes marciales, Ryu sí ha conseguido, por contra, que su patada huracanada pueda ser utilizada al mismo tiempo que salta. Por lo demás, tan completo como siempre... aunque con un poco más de velocidad.

II (CHAMPION EDITION)

¡¡¡POR FIN!!!

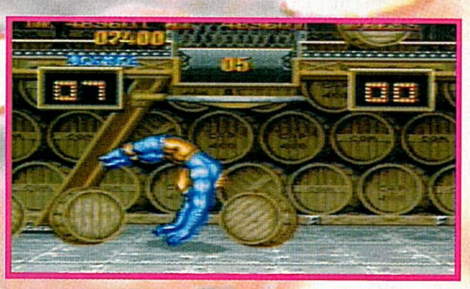
BALROG

Boxeador retirado y poseedor de unos músculos que ni el mismísimo Schwarzenegger, su principal arma se encuentra en la cabeza. No es que sea excesivamente inteligente, es tan sólo que, su mejor golpe es el cabezazo múltiple, un golpe que dejará "grogi" al mejor de los luchadores. Y es que, no hay nada como utilizar la cabeza.

golpes y escenarios a esta de Mega Drive) estuvo a punto de desbancar al mismísimo Mario del primer puesto. Es, pues, más una posible meta que una pura y simple fantasía. Ahora, dejémonos de comentarios sin importancia y centrémonos en lo que realmente interesa: «Street Fighter II (Champion Edition)» está aquí para que todos disfrutemos de lo lindo con el mejor juego de lucha de todos los tiempos.
Como explicarte a estas alturas de la vida en qué consiste este tipo de juegos puede llegar a ser bastante inútil, lo mejor será que te











EDMOND HONDA



Este pesado luchador ha conseguido algo realmente increible: aumentar su rapidez de movimientos hasta convertirse, con la ayuda de su golpe de las 100 palmas (que ahora puede ejecutar mientras se mueve) en uno de los adversarios más difíciles con los que te vas a encontrar.

GUILE



Poca magia y buenos movimientos de combate es lo único que presenta este luchador... a parte de su nuevo «look». No te confíes por ello ya que, acabar con él es una de las tareas más difíciles que vas a encontrar a lo largo y ancho de este juego.























comentemos directamente como «ha quedado» esta versión Mega Drive para que luego disfrutes de los maravillosos recuadros que te hemos preparado con todos los personajes, ¿Ok?

LUCHA CON TU MEGA DRIVE

Bueno, realmente no se qué contaros, que es el mejor juego de lucha que he visto en mucho tiempo, que supera con creces las espectativas que todos nos habíamos creado, que su similitud con la versión Coin-op es más que admirable, que la velocidad alcanzada es realmente genial, que no tiene nada que envidiar a ninguna de las versiones que se han creado para otras consolas (más bien todo lo contrario), que... ¡¡¡todo!!! Quizás no seais unos fanáticos de este tipo de juegos pero, para aquél que lo sea, este cartucho representará ese «algo» que todos necesitamos para

KEN

Junto con Ryu, son los dos luchadores más veteranos de esta saga (recordemos que ya aparecieron en el primer Street Fighter). Como hermanos casi gemelos que son, sus golpes y magia son prácticamente idénticos el uno del otro. Como «protas» que son, también poseen los golpes más poderosos.

CHUN LI

Aunque sea la única mujer que aparece en todo el juego, sus poderosos brazos y piernas pueden destrozarte en cuestión de segundos. Incorporá la posibilidad de utilizar la «onda vital» (más famosa que el Cola Cao), característica que antes no poseía.

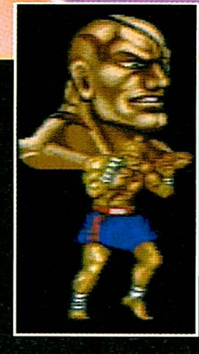
ZANGIEF



Con semejante aspecto, lo mejor que puedes hacer con él es evitarle. Como al resto de sus compañeros, el incremento de velocidad en sus movimientos a supuesto una mayor dificultad a la hora de derrotarle.

DHALSIM

Con semejante aspecto es de suponer que el fuerte de este luchador se encuentra en la magia. Efectivamente, teletransportarse de un lado a otro de la pantalla cuando estés a punto de golpearle te desesperará en más de una ocasión.



SAGAT

El primer fichaje para este «Champion Edition» se llama Sagat. Como musculoso luchador tailandés, sus puños son capaces de destrozar a lo más duros rivales. Sus patadas y su potente magia impactarán en tu cara de una forma ciertamente preocupante.

BISON



Debutante también en esta versión Mega Drive de Street Fighter II, Bison, un disciplinado soldado de no sabemos que ejército, posee ciertas «dotes mágicas» una de las cuales, su ataque eléctrico, recuerda mucho al ataque utilizado por Blanka.

seguir viviendo. Si de verdad no te gustan este tipo de juegos... bueno, mejor no te pongas delante de él ya que sus animaciones, gráficos, músicas, sonidos, golpes, scrolls, personajes, fondos y un largo etcétera que ahora mismo no recuerdo (a causa de la emoción) te engancharán de tal forma que un día, no muy lejano, deberás admitir que este tipo de juegos te gustan, por lo menos, un poquito.

Una auténtica obra de arte que supera con creces los límites de calidad que habíamos observado hasta ahora, una auténtica obra de arte cuyo nombre «Street Fighter II Champion Edition» quedará grabado con letras de oro en la historia del software de esta consola. Chapeau por Capcom y chapeau por Sega.

EDUARDO MANOSTIJERAS

VEGA

Con tan bonito nombre se presenta el mejor, más guapetón, más ágil y más efectivo luchador del juego. Aunque sea debutante, para nosotros siempre será el mejor luchador de todos. Natural de Segovia y torero de profesión, este españolito de a pie encontró en los "tablaos" flamencos su verdadera pasión, el Street Fighter.







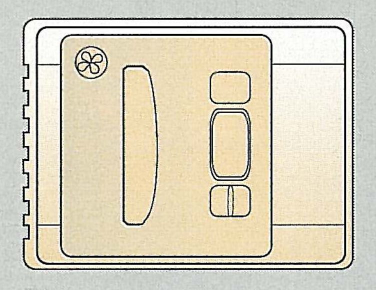








SUPER NINTENDO





PASARELA: JURASSIC PARK
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: OCEAN
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. JUGADORES: 1

DINO, VI





Cuando ya casi todos hemos podido disfrutar del ansiado "visionado" de esta increible película (algunos avispados ya habían leido el libro), llega, por fin, la más fiel versión consolera de dicho film. Una versión Super Nintendo que te sumergirá en la acción más trepidante y tensa que jamás hayas podido imaginar.

Cuando el americanísimo señor Crichton, autor del «best seller» obra que sirve como argumento a la película, tuvo la genial idea de escribir su libro «Parque Jurásico», no podía ni imaginarse que las dos palabras que servían como título a dicha obra se iban a convertir en las palabras clave de un año tan deprimente como este 1993. Un año, ya perecedero, en el que el enigma de los dinosaurios se ha vuelto a poner de moda en forma de cientos y cientos de libros, series y películas. Un año en el que han vuelto a revivir, como por arte de magia, unos seres que ya dábamos por desaparecidos. Aunque sea gracias a la magia de la insuperable Industrial Light & Magic, no podemos sino congratularnos por haber contemplado de nuevo (con toda la realidad que nuestro conocimiento permite) un fenómeno que -quizás- nunca llegaremos a conocer en su totalidad aunque, quien sabe si con la yuda de la ingeniería genética, nuestros nietos no

JURASSIC PARK

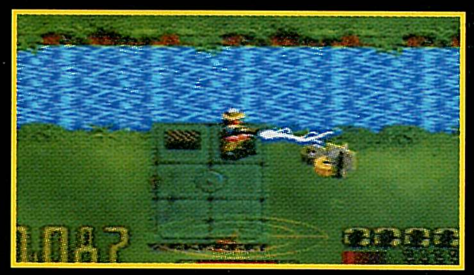




DI, VINCI









podrán disfrutar algun día de un proyecto tan fantástico como teóricamente posible: el Parque Jurásico.

ARGUMENTANDO

Teniendo en cuenta que ya todos conocéis el argumento de la película (pobre de el que niegue dicho conocimiento), resultaría bastante absurdo entrar en los detalles de una historia tan memorable como es ya esta.

Valga simplemente una pequeña descripción de la situación que nos encontraremos al afrontar esta aventura: trás haber superado los momentos más dificles de la tormenta, nuestro principal protagonista Grant, se encuentra en la puerta del parque con unos objetivos tan claros como precisos.

Activar el sistema eléctrico e inicializar el sistema informático que controla el buen funcionamiento del parque, serán las primeras e indispensables acciónes que debemos realizar en busca de un mejor control del parque.

Una vez activado el sistema informático, si utilizamos las terminales que se encuentran en los distintos edificios, nos servirán para abrir y cerrar las puertas de los distintos sectores del parque, activar sensores de recuento de especies, contactar con tierra firme y un largo etcétera que irás descubriendo con el paso del tiempo.

Para no hacer tan sencillo el funcionamiento del sistema informático, por todo el parque se encuentran dispersas las distintas tarjetas magnéticas de cada uno de

EL SISTEMA ELECTRICO

He aquí una de las partes más importantes del juego. Activar el sistema eléctrico en este punto nos dará la posibilidad de reinicar el sistema informático. Situado en las plantas superiores del edificio de visitantes, acceder a él será posible con la ayuda de alguna tarjeta magnética. ¿De quien?, bueno, adivinaló tú.



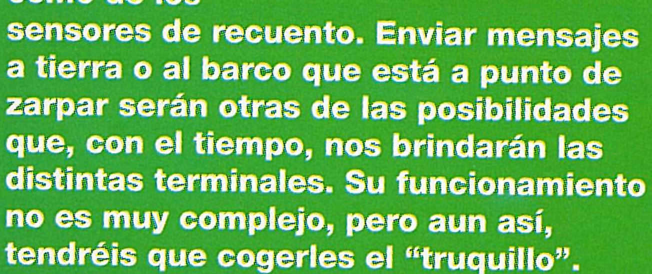


los visitantes del parque. Con ellas podremos entrar en determinados sectores del recinto, así como acceder a determinadas opciones en los distintos terminales.

OTRAS MISIONES

Esto no es todo, por supuesto, otras misiones mucho más complicadas nos serán asignadas a lo largo de la aventura. Recoger todos los huevos de Velociraptor o taponar la entrada secreta que estos utilizan para acceder al edificio de visitantes nos provocarán más de un dolor de cabeza. En fin,todo sea por el interés de la aventura. Intercalar fases de Arcade y

EL SISTEMA INFORMATICO



Gracias a él se puede controlar el funcionamiento de las puertas principales del parque, así como de los sensores de recuento. Enviar mensajes a tierra o al barco que está a punto de zarpar serán otras de las posibilidades que, con el tiempo, nos brindarán las distintas terminales. Su funcionamiento no es muy complejo, pero aun así, tendréis que cogerles el "truquillo".



EL BARCO

Acabar con todos lo velociraptores que han entrado en el barco nos permitirá eliminar la posibilidad de que estos endemoniados seres se extiendan por el mundo.





de aventura será una tarea cotidiana en un cartucho que te introduce, de una forma realmente asombrosa, en el argumento del juego. En las fases arcade, las del exterior, acabar con cientos de especies y recoger decenas de armas y municiones será nuestra principal tarea. En el interior, las fases de aventura, buscar tarjetas, activar el sistema eléctrico, utilizar terminales y buscar entradas secretas será lo menos peligroso que debamos hacer.

MARAVILLOSO

No se nos ocurre otro calificativo que pueda englobar tan genialmente todos los secretos de este cartucho. Recorrer las fases



GRANT

El único de los protagonistas que podremos controlar. Correr, saltar y disparar con las armas que encontremos en nuestro camino, serán las únicas ayudas que tendremos por parte de este



dificilísimo cartucho. De tu paciencia depende llevar a buen puerto (nunca mejor dicho) esta fascinante aventura.



ESTO ES... FAST FOOD

Esas piernas que veis por ahi colgando es lo poco que queda del pobre Sr. Grant. Y es que, recorrer los territorios del T-Rex a la hora de la comida se puede convertir en algo muy, muy peligroso. ¡Para que luego digan que las hamburguesas no son sanas!... sobre todo si son de paleontólogo.







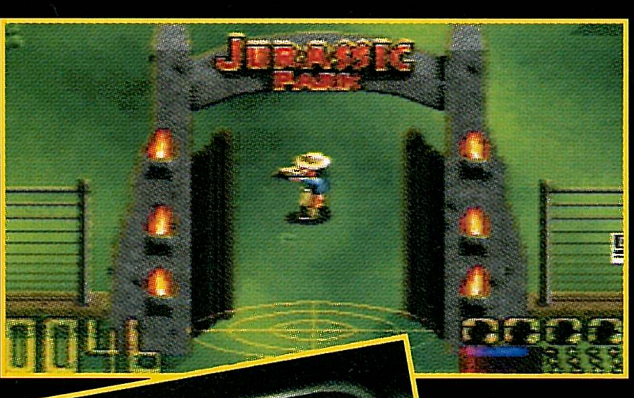
sAYUDAS

Cada vez que nos internemos en nuevas zonas, un recuadro con la foto de alguno de nuestro acompañantes aparecerá en la pantalla junto con un mensaje en el que se nos indica algunas de las misiones que debemos llevar a cabo, así como pequeños consejos en el «trato» con los dinosaurios.













exteriores es una auténtica maravilla por lo precioso de los gráficos, así como por lo alucinante de los sprites de los dinosaurios. Pero lo que no tiene calificativo son las fases interiores. Aunque utilicen una técnica ya desarrollada en ordenadores como los PC, y aunque no lleguen a alcanzar una suavidad de movimientos espectacular, estas fases son las que realmente nos meten de lleno en la aventura.
La tensión que tus venas soportarán cuando recorras cuevas, túneles, bodegas, áticos y demás lugares, precisará de una buena atención médica. Si no lo crees, pruébalo. Por cierto, la música, aunque no sea la de el genial compositor John Williams, es tan alucinante como el resto del cartucho.
Una maravilla como nunca antes habiamos visto que merece estar en el recuerdo de todos los mortales.
Tan genial como el original.

Juan Carlos Sanz Fernández.
"MAY".







CONCURSO FAMOSA - OK SUPER CONSOLAS

CONCURSO FAMOSA - OK SUPER CONSOLAS

CONCURSO FAMOSA - OK SUPER CONSOLAS

¡SORTEAMOS 50 GAME GENIES PARA GAME BOY!

BASES

Todo lo que tienes que hacer para conseguir uno de los 50 fabulosos Game Genie para Game Boy, es recortar el cupón (no valen fotocopias) que encontrarás en esta página, con las tres respuestas correctas a las preguntas formuladas sobre el Game Genie. El cupón debes enviárnoslo a la siguiente dirección:



Plaza República del Ecuador nº 2, 1º B
28016 Madrid

La lista de ganadores será publicada en el número 14 de Ok Super Consolas.

PREGUNTAS

1) ¿Que es exactamente el Game Genie?

A) Un joystick especial que te ofrece velocidad extra en sus botones.

B) Un adaptador para poder utilizar los juegos de otras consolas en la Game Boy.

C) Un periférico que permite introducir comodamente trucos en tus juegos favoritos.

2) ¿Cual de estas posibilidades no se puede conseguir con el Game Genie?

A) Obtener vidas o energía infinita en los mejores juegos de Game Boy.

B) Jugar con tu portátil sin ponerle pilas durante más de 24 horas.

C) Elegir el nivel de comienzo en un juego con sólo introducir el código correspondiente.

3) ¿Como puedes obtener los códigos para tu Game Genie?

A) Buscando horas y horas en el listado ensamblador en Código Máquina con una compleja y potente utilidad informática.

B) Probando pacientemente con números y letras diferentes combinaciones hasta que funcionen.

C) Mirando comodamente el libro con cientos de códigos que incluye el Game Genie, y mirando los códigos que asiduamente publican las revistas de videojuegos.

Señala las respuestas que creas correctas de cada una de las preguntas

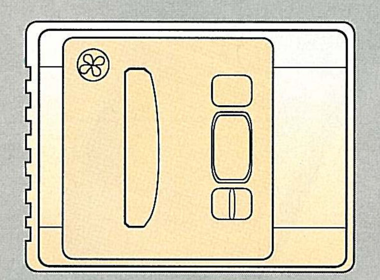
1	2	3
❑ A	❑ A	❑ A
❑ B	❑ B	❑ B
❑ C	❑ C	❑ C

Nombre:
1er apellido 2º apellido
Domicilio:
Nº: Piso: C. Postal
Ciudad: Provincia:
Teléfono: Edad:
Consolas que posees:

CONCURSO FAMOSA - OK SUPER CONSOLAS

CONCURSO FAMOSA - OK SUPER CONSOLAS

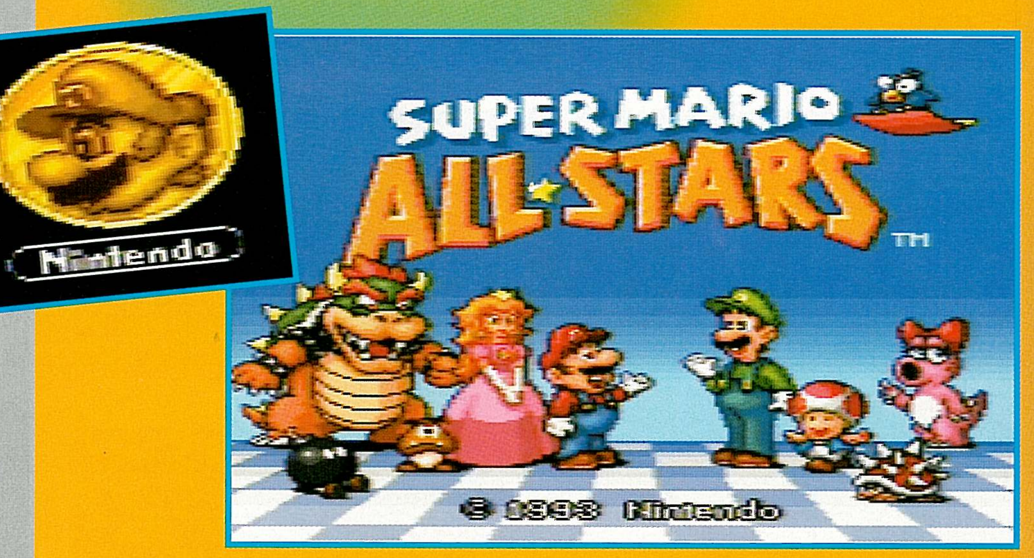
SUPER NINTENDO



PASARELA: SUPER MARIO ALL STARS
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: NINTENDO
DISTRIBUIDOR: NINTENDO
N. JUGADORES: 1

SUPER MARIO VUELVE EL REY MARIO





Nintendo

El personaje más famoso de la historia de los videojuegos, nuestro amigo Mario, vuelve a la carga en nuestra Super Nintendo con un cartucho en el que vamos a encontrar diversión para el resto de nuestros días. Un cartucho en el que vamos a poder disfrutar de tres de los juegos más vendidos de la historia... con propina incluida.



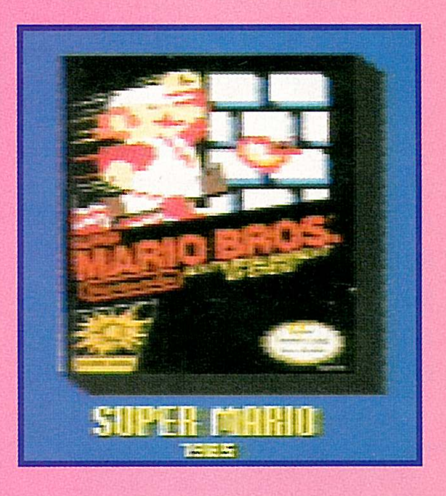
RIO ALL STARS

SUPER MARIO BROS
EL COMIENZO DE LA SAGA



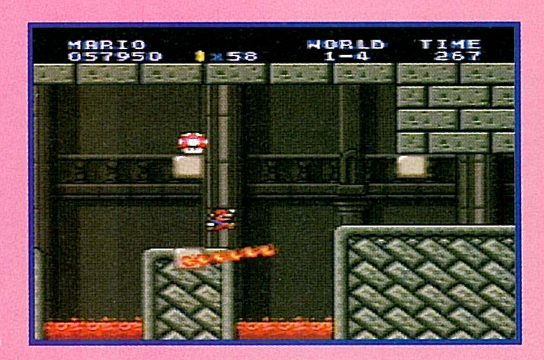
Y con él llegó el escándalo. En esta primera parte, las «personas humanas» de Nintendo crearon un sistema de juego que, con el tiempo, ha sido el más imitado por todas las casas de software. Recorrer decenas y decenas de niveles totalmente repletos de enemigos, saltando sobre ellos para eliminarlos o meternos por cientos de tuberías en busca de unas monedas que, en un número de cien, nos proporcionarían una vida, eran algunas de las muchas innovaciones de este juego. Creado inicialmente para las recreativas de la calle, fue tal el éxito que alcanzó que los señores de Nintendo no tuvieron más remedio que convertirlo al sistema doméstico que por aquel entonces dominaba el mercado, la NES. Ahora en Super Nintendo, tenemos la posibilidad de disfrutar de él con nuevos y coloristas gráficos, aunque, eso sí, el desarrollo, las músicas y todos sus secretos se mantienen prácticamente intactas.











SUPER MARIO BROS 2

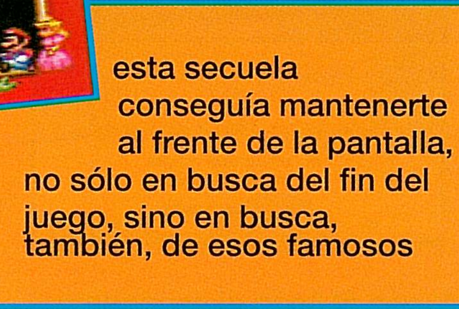
LA CONTINUACION

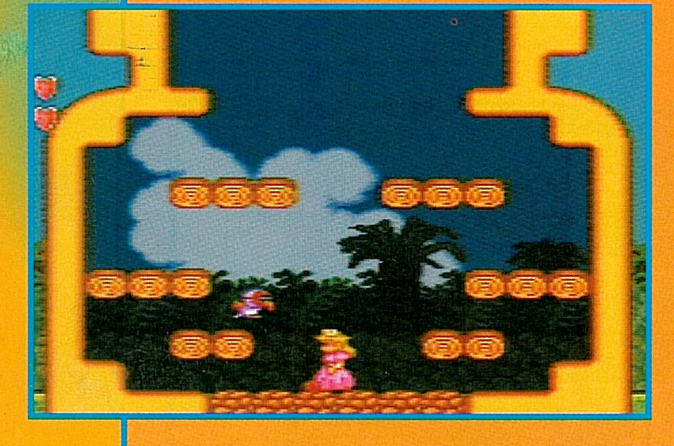
Trás el inimaginable éxito cosechado por la primera parte de esta saga, los señores de Nintendo no podían dejar olvidados a la gran cantidad de fanáticos que todas las noches soñaban con la esperada segunda parte. Dicha secuela llegó y fue toda una sorpresa comprobar que, en ella, se nos daba la posibilidad de elegir a cual de los personajes de la pandilla de Mario ibamos a querer utilizar.





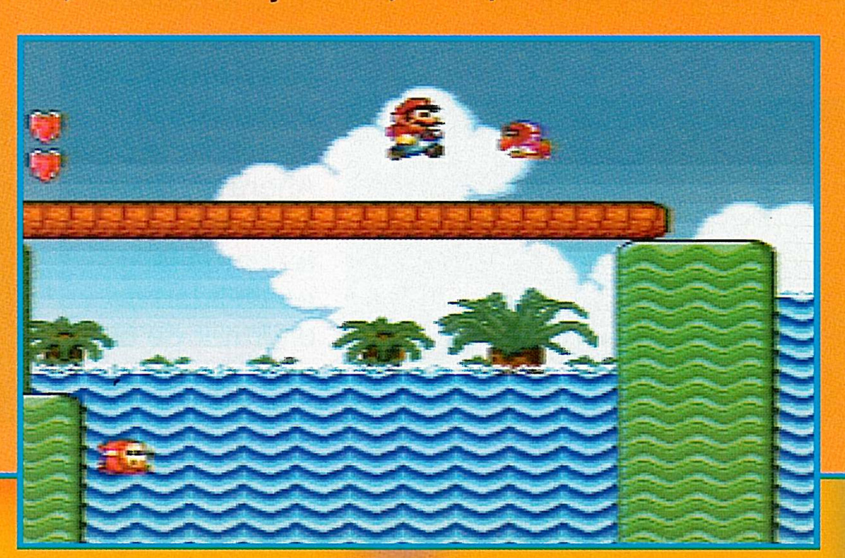
Lo que más sorprendió a propios y extraños fue el hecho de que el sistema de juego se modificase un poco: ahora los enemigos había que machacarlos con ayuda de los objetos que aparecian en la pantalla; aun así, seguía siendo tan adictivo o más que su predecesor.
Agudizando más aún esa característica que siempre han mantenido los juegos de Mario, los secretos y trucos, esta secuela conseguía mantenerte al frente de la pantalla, no sólo en busca del fin del juego, sino en busca, también, de esos famosos niveles y trucos secretos. Por tanto, mejorar gráficos y músicas era lo único preciso para presentarnos una versión Super Nintendo de un juego tan absolutamente alucinante como es este Super Mario Bros 2.











SUPER MARIO BROS 3

DEFINITIVO

Por fin llegamos hasta la consagración de esta saga. Tras una larguísima espera, hace un par de años que Nintendo nos obsequió con





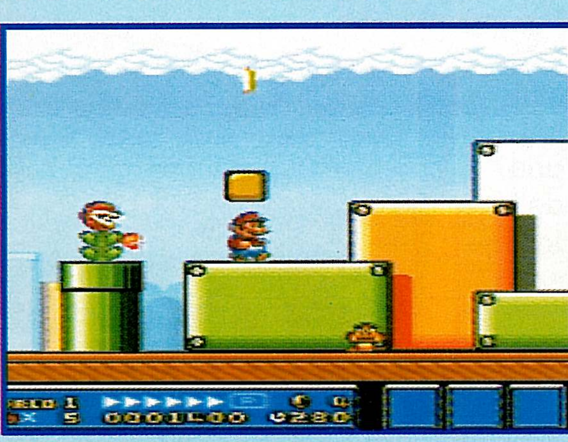


el mejor juego de Mario que hasta el momento se había programado (hoy, tan sólo le supera el hiper-alucinante «Super Mario World»).
Con la vuelta al sistema de juego que le hizo famoso, en «Super Mario Bros. 3» nuestro amigo Mario debía enfrentarse a un total de ocho mundos en el que la elección del mejor camino nos podía ahorrar mucho, mucho trabajo. Fases de bonus, miles de juegos independientes y niveles secretos y trucos como para escribir un libro (semejante al que publicamos en nuestro número 1) era lo que ofrecía un juego cuyo reconocimiento vino en forma de millones de cartuchos vendidos en todo el mundo. El mayor éxito de la historia del software tenía nombre: «Super Mario Bros. 3». Su versión para la Super Nintendo ha tardado en llegar, pero nos podemos congratular de que sea tan maravillosa como es. Una auténtica obra maestra que, por lógica, figurará en un lugar de privilegio en vuestra particular ludoteca consolera. Un juego alucinante.











THE LOST LEVELS

BUSCANDO MAS DIVERSION





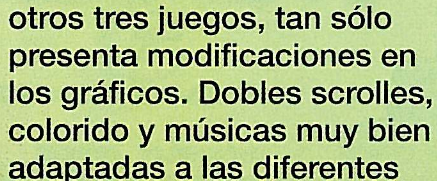
Por último y para redondear el más completo cartucho que hasta hoy en día se haya publicado, los señores de Nintendo decidieron también versionar un juego que, para desgracia de los españolitos poseedores de una NES, no se pudo disfrutar en nuestro país. Una laguna en el mundo Mario que se ha intentado solventar con esta versión Super Nintendo. Este «The lost levels», bastante cercano a la primera de las tres partes, salió al mercado como calmante para un público japonés que reclamaba más aventura del que, por aquel entonces, ya había pasado a convertirse en su gran héroe consolero.



No penséis que se nos marginó sólo a lo europeos, ni siquiera los todopoderosos norteamericanos pudieron disfrutar de este juego, una auténtica joya de la que se ha tenido noticias hace muy poco tiempo.

La versión Super Nintendo, para no desentonar con los otros tres juegos, tan sólo presenta modificaciones en los gráficos. Dobles scrolles, colorido y músicas muy bien adaptadas a las diferentes posibilidades de nuestra Super Nintendo, son más que suficientes para recrearnos con un juego en el que estos aspectos no tienen la menor importancia.

Otra maravilla más.











NUESTRA OPINION



Hasta aquí hemos llegado con el comentario de los cuatro juegos que podréis encontrar en este cartucho; ahora llega el momento de dar una opinión global que, como todos estaréis ya pensando, va a ser más que positiva.
A ello contribuye, una vez más, la terrible inteligencia que han demostrado los responsables de este proyecto. Versionar estos cuatro juegos para Super Nintendo suponía tener que aprovechar al máximo las posibilidades de una máquina tan potente como esta, pero sin desfigurar la imagen final de estos. El resultado es una serie de juegos totalmente idénticos a las versiones NES pero con mejores y coloristas gráficos, dobles y triples «scrolles» y mejores músicas (aunque estas sean las mismas).
Añadir además la magnífica opción de grabar la partida cada vez que consigamos superar un mundo, consigue evitar esa terrible sensación de impotencia que a uno le sobrevenia cuando, tras superar varios mundos, llegaba el momento de apagar la consola. Acabar estos juegos de un tirón era una tarea prácticamente imposible que a veces obligaba a dejar la consola encendida por la noche esperando, eso sí, que nuestros padres no se enterasen de ello.
No creo que haga falta decir nada más. La maravilla de las maravillas está aquí para que la disfrutemos sin más. Si eres un fanático de los juegos de Mario, aquí encontrarás mucho más de lo que necesitabas. Si, por el contrario, este personaje no era totalmente de tu agrado, ha llegado el momento de que le conozcas, te aseguro que te enganchará. Increiblemente maravilloso.



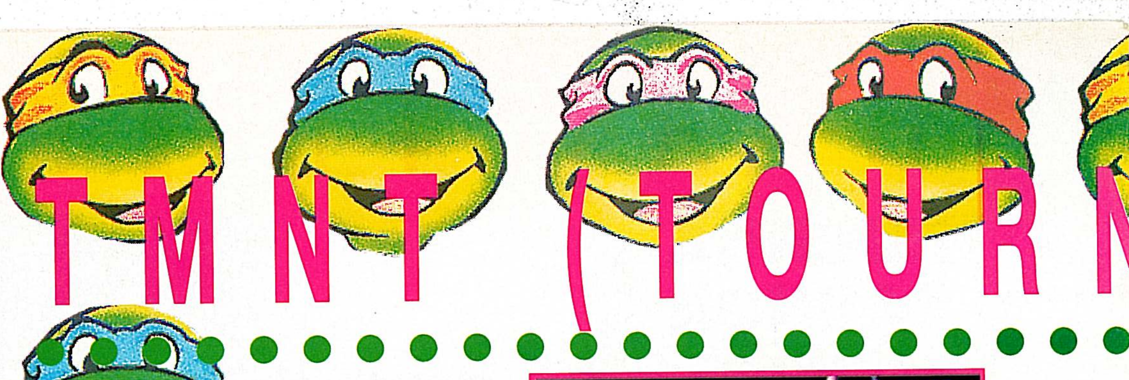


Juan Carlos Sanz Fernández.
"MAY".



MEGA DRIVE

Pasarela: TMNT TOURNAMENT FIGHTERS
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: KONAMI
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 ó 2

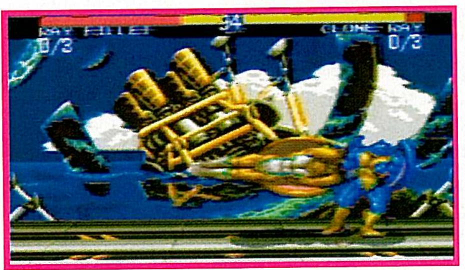


TMNT (TOURN

IMITANDO

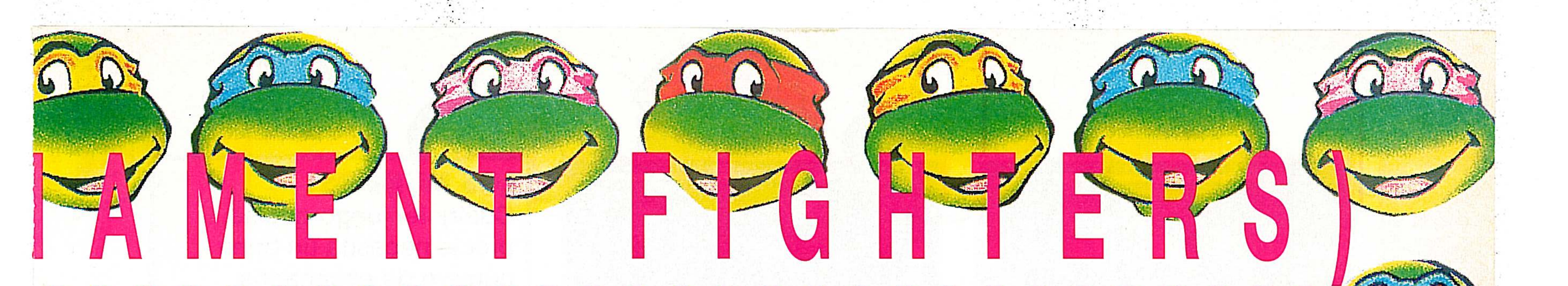
Si todavía te quedan fuerzas para vertelas con un nuevo juego de lucha, no lo pienses, aquí te presentamos este TMNT (Tournament Fighters), un magnífico cartucho que sigue la estela marcada por un clásico como Street Fighter II.





Aunque os presentemos en este mismo número a toda una estrella como «Street Fighter II (Champion Edition)», no podemos dejar de comentar otros títulos que, no por carecer de un nombre llamativo (por cierto, este lo posee) van a dejar de ser interesantes para el resto del



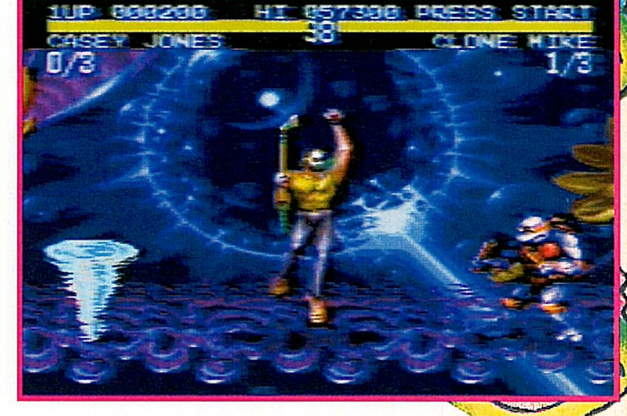


(...)IAMENT FIGHTERS)

LOS PERSONAJES



Puedes combatir con las mismísimas tortugas Ninja o con cuatro seres extraterrestres (bueno, mejor dicho tres, ya que uno de estos personajes es April, la «colega» de las tortugas). Cada uno tiene sus golpes. cada uno tiene sus habilidades. Cada uno es... como es.



A LOS CLASICOS

público. Guardando una similitud muy considerable con el clásico de Capcom, Konami nos presenta un cartucho que nos divertirá sin demasiadas pretensiones y sin la sofisticación de otros títulos.

CUESTION DE GOLPES

Para que todo cartucho de lucha pueda ser considerado como tal, debe incorporar un número de golpes que le dote de esa variedad necesaria en este tipo de juegos. Sin llegar a ser un auténtico derroche de imaginación, este posee, por lo menos, lo necesario y justo para conseguir divertirnos. La magia, que en otros juegos causa estragos, aquí también ha sido incorporada.

Los personajes, divididos en dos grupos, exhiben un

















tamaño realmente envidiable para otros juegos. De entre ellos, podremos elegir a cualquiera de las cuatro tortugas, o bien a cuatro nuevos personajes (a cada cual más extravagante) procedentes de otros tantos planetas.

Los «scrolles» no son nada del otro mundo pero cumplen a la perfección, aunque, de todo, lo que más nos gusta y complace son los escenarios de fondo. Auténticas obras de arte que alegrarán los ojos al más pesimista.

A LOS PUNTOS

El sistema de juego utilizado es exactamente el mismo que incorporó Capcom hace algún tiempo a sus grandes estrellas. Una barra de energía para cada jugador, y un punto para aquél que consiga primero que la de su enemigo llegue a cero. El que gane dos puntos ganará el combate. Tan sencillo como montar en metro.

LOS MUNDOS

Cualquier juego que se precie necesita un buen número de escenarios donde combatir. En este tendremos la posibilidad de elegir entre varios mundos, a cada cual más bonito y mejor diseñado. Sin lugar a dudas, lo mejor de este cartucho.

PARA NOVATOS

Si te encuadras en el grupo de personas que dominan este tipo de juegos como yo nunca lo haría, no creemos que este pueda ser tu juego de lucha (algo más sofisticado te vendrá mejor). Si por el contrario eres un novato como yo en este tipo de aventuras, lo mejor será que te vayas entrenando con el juego en cuestión.

Lo dicho, recorre la galaxia en busca de bronca... y la encontrarás.

EDUARDO MANOSTIJERAS

VALORACION

JUGABILIDAD 85
MOVIMIENTOS 80
ORIGINALIDAD 60
GRAFICOS 90
SONIDO 75

78



SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Serás el más veloz
Poseerás magias interminables
Saltarás más alto
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
en tu Mega Drive
en tu Game Boy
en tu Nes
Famosa
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido por Nintendo of America Inc., ni Sega.

MEGA DRIVE



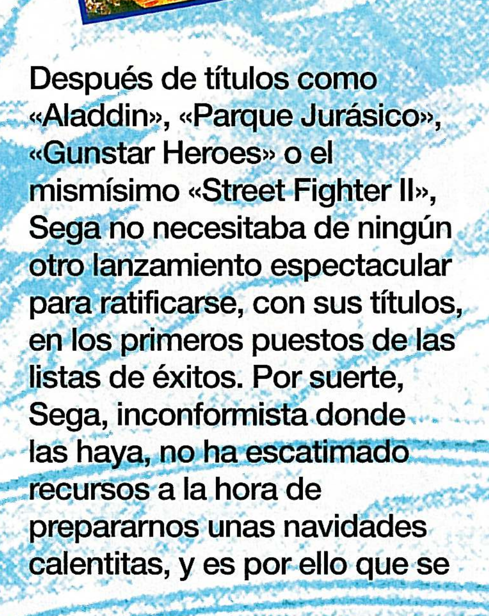
SONI





Pasarela: SONIC SPINBALL
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1

Trás protagonizar dos de los títulos que más éxito han cosechado en la Mega Drive (a la espera de una versión CD que promete ser la bomba), Sonic vuelve a la carga en forma de bola de pinball para protagonizar un cartucho cuyo desarrollo, un tanto desconcertante, no está exento de mucha, pero que mucha acción...



Después de títulos como «Aladdin», «Parque Jurásico», «Gunstar Heroes» o el mismísimo «Street Fighter II», Sega no necesitaba de ningún otro lanzamiento espectacular para ratificarse, con sus títulos, en los primeros puestos de las listas de éxitos. Por suerte, Sega, inconformista donde las haya, no ha escatimado recursos a la hora de prepararnos unas navidades calentitas, y es por ello que se ha decidido a lanzar al mercado un título cuya máxima estrella es, como no podía ser de otra forma, nuestro querido erizo Sonic.

UN POCO DE HISTORIA

Los que hayais disfrutado de los dos títulos que hasta el momento ha protagonizado Sonic, recordaréis como en los niveles superiores, nuestro amigo se adentraba en unos escenarios en los que rebotar de un lado a otro cual bola de pinball era todo lo que podía hacer para escapar de tan «mareante» lugar. Por aquél entonces, nadie se imaginaba que Sonic pudiese acabar protagonizando un auténtico juego de pinball. Hoy, ese cartucho es tan real como la vida misma, y por fortuna, la calidad técnica de que hace gala el juego en sí, es tan buena como cabría esperar de un cartucho «made in Sonic».



C SPINBALL







JUGANDO

Olvidémonos por unos momentos de esos temas y dediquémonos, durante unos momentos, a destripar el contenido de este cartucho. Imaginaos una máquina de pinball gigante, dividida en decenas de mini-pinballs. Para acceder a cada una de ellas, primero debéis realizar algun «trabajito» en la que le precede. Estos trabajitos pueden ser algo tan sencillo como guiar a nuestra espinosa bola hacia la salida, o algo tan complicado como destruir determinados artefactos (siempre con la inestimable ayuda de Sonic) para que las compuertas que nos separan de la ansiada libertad se vean por fin abiertas.
Trás esto, encontrar las preciosas esmeraldas que se nos requerirán al principio de cada nivel y... en busca del malvado Dr. Robotnik.
Por supuesto, en nuestro camino encontraremos cientos de bonus que nos harán las cosas algo menos complicadas de lo que en un principio podiamos pensar.
Por último, si tu bol... perdón, Sonic, se queda atrapado en algún lugar en el que resulte realmente imposible rodar, no te preocupes, recuerda que nuestro amigo tiene patas con las que andar (si, si, primero una y luego otra).
También puedes hacer que Sonic gire en la dirección que nosotros queramos para conseguir efectos que, de otra forma, sería imposible conseguir.

EL DR. ROBOTNIK

He aquí al mismísimo Dr. Robotnik. Creador de los increibles artefactos que nos harán la vida imposible, este aparecerá camuflado en alguna de sus extrañas naves y vehículos. Una magna representación de lo que debe ser un enemigo de final de fase. Toda una auténtica obra de arte que merece ser contemplada con detenimiento...









L MUY ESPECIAL





LAS ESMERALDAS

Cada vez que emprendamos nuestra andadura por un nuevo mundo, nos será asignado un número determinado de esmeraldas a buscar. Desde ese instante, buscar por los infinitos túneles y compartimentos secretos que posee cada macro-pinball, se convertirá en una tarea mucho más divertida y adictiva de lo que puedas imaginar.









¿DONDE ESTA EL SCROLL?

Para un juego de este tipo, era necesario un scroll tan bueno, por lo menos, como los que aparecían en los dos primeros títulos de Sonic. Lo sentimos, en esta ocasión no sólo no se ha superado ese "scroll", sino que incluso se ha empeorado, y además, bastante. Lo que no entendemos para nada es que los programadores de este cartucho no hayan escatimado esfuerzos a la hora de desarrollar este cartucho (el juego tiene unos escenarios magníficos), fallando en un aspecto tan importante como es el "scroll" de pantalla. Un importante fallo que ya es imposible rectificar.

¿El resto?, bien, el rebote de nuestro amigo Sonic no está nada mal si tenemos en cuenta que, yo por lo menos, no se como rebotaría un erizo en un pinball (es broma, por supuesto).

LAS FASES DE BONUS

Una vez nos hartemos de tanto pinball, accederemos a un nuevo... pinball. Acabar con todos los bichejos que aparecen en el fondo, y destruir algún que otro artefacto más, será nuestro objetivo en unas fases que, ante todo, destacan por su espectacularidad. Algo que hay que ver para creer.



HOLA SONIC

En fin, unas veces Sega nos sorprende y otras... nos sorprende de verdad. En este caso nos ha sorprendido por sacar un título bajo el amparo de la imagen de Sonic, un personaje que hasta el momento tenía el privilegio de haber protagonizado dos de los mejores títulos que puedes encontrar para tu Mega Drive (ya lo he dicho cincuenta mil veces). Ahora, con este título, Sonic cosechará nuevos y numerosos éxitos, pero al contrario que ocurría anteriormente, en esta ocasión lo conseguirá gracias a su carisma, aunque, algo debe quedar claro, la adicción que vais a encontrar en este cartucho es «bestial».

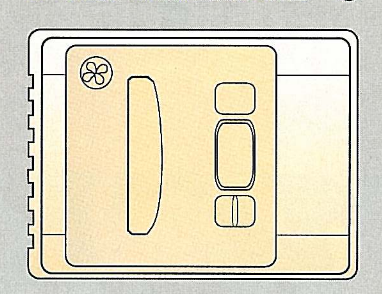
Un «buen» pinball que falla donde nunca debía haber fallado. Si se intenta llevar a buen puerto determinado título, primero asegúrate de que eres capaz de conseguir que lo primordial funcione, lo demás, vendrá rodado. Lo dicho, aunque no esté del todo logrado técnicamente, es muy, muy adictivo.

EDUARDO MANOSTIJERAS




YA ESTA AQUI!!
UNA SUPER-SENSACION DE ARCADE!!
UNA OBRA MAESTRA DE JOYSTICK!!
DISPONIBLE EN SUPER NINTENDO Y SEGA MEGADRIVE!!
NUEVA GENERACIÓN MULTIFUNCIONAL JOYSTICK PARA SUPER-NES
FANTASTICK TM
PAL VERSION
AUTO/TURBO/LENTO
SUPER BASE DE HIERRO
NO DESLIZABLE
EL SOFISTICADO DISEÑO DEL FUTURO
CONTROL DIGITAL EN 8 DIRECCIONES
LLAMANOS PARA PEDIR
NUESTRO ULTIMO CATALOGO,
INFORMES SEMANALES
Y LISTAS DE PRECIOS!
SIN
COMPROMISO
DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS EN ESPAÑA:
SHINE STAR S.A.
COMANDANTE BENITEZ, 29 B - 08028 BARCELONA
TEL. 491 47 48 - 491 47 54, FAX 491 48 08
LAMEE Software, s.l.
OROPENDOLA, 26 BAJOS - 28025 MADRID
TEL. 525 73 73 - 525 70 85, FAX 525 71 24
Y PARA LA MEJOR Y MAS AMPLIA EXPOSICION DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, Y ACCESORIOS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
GAMEBOY
GAME GEAR
SEGA
NEO GEO
SEGA
MEGA DRIVE
Master System
MEGA-CD
VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS
® SUPER NINTENDO, NINTENDO, GAMEBOY, SEGA MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, NEO GEO, MEGA-CD ESTAN REGISTRADOS POR SUS RESPECTIVOS PROPIETARIOS.

SUPER NINTENDO



DANIEL E

Pasarela:
DANIEL EL TRAVIESO
Consola: S
UPER NINTENDO.
Compa a: OCEAN
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1

Este repelente chavalillo rubio, cuyas aventuras peliculeras fueron estrenadas hace muy pocos meses en nuestro país sin conseguir el éxito esperado, llega a nuestra Super Nintendo de la mano de Ocean, una experta en licencias cinematográficas que, en esta ocasión, no ha sabido sacar el máximo partido a una licencia tan suculenta como esta.



Todos hemos podido disfrutar, grandes y peque os, de esas magn ficas y simp ticas tiras de este personaje que aparecen en algunos medios escritos de medio mundo.

Tambi n pudimos disfrutar (no se si a n se emite) de la serie de televisi n que le convirt i en alguien tan familiar como la propia mafalda. No queremos decir, sin embargo, que el

¡QUE MON

EL TRAVIESO

EL ATICO

En el encontrar s los dos objetos m s queridos por nuestro amigo Daniel: el tirachinas y el lanza guisantes. Llegar hasta ellos va a ser una tarea realmente complicada... para los cobardes que no se atrevan a afrontarla. T , por supuesto, lo superar s sin problemas.







xito de este personaje este basado en la serie de televisi n, no, tan s lo remarcamos el hecho de que en nuestro pa s este personaje no era excesivamente conocido, siendo la serie de televisi n el medio para meternos por los ojos a un personaje que, a mi particularmente, me resulta un tanto repelente.

POR UNA ORQUIDEA

El Sr. Wilson, a quien el propio Daniel califica como ¨el viejete m s simp tico del barrio¨, est un poco enfadado por las ltimas trastadas de nuestro travieso colega. Desde luego que no hay razones para ello, Daniel lo nico que ha hecho









...ADA DE CRIO!







ha sido llenar su botella de Spray nasal con líquido para gárgaras (¡que asco!), haciendo lo propio con la botellita de gárgaras, aunque en este caso la llenó de líquido desatascador. Por último, le pego un chicle en su dentadura postiza, propiciando así que el «mosqueo» del Sr. Wilson fuese terrible.
La cosa no habría pasado a mayores si el pobre Sr. Wilson no hubiese perdido ese mismo día el concurso de la asociación de jardinería, o si ese mismo día no le hubiesen sido robadas todas las monedas que guardaba en su caja fuerte.
Con semejante panorama, el Sr. Wilson no pudo evitar mandar al cuerno al pobre Daniel. Este, como buen chaval que es, decidió tomárselo al pie de la letra y partir en busca de nuevas aventuras y, ¿porqué no?, recuperar las monedas que el pobre Sr. Wilson perdió.

JUGANDO

La primera impresión que tiene uno al jugar una partida con este cartucho es la de familiarizarlo inmediatamente con otra de las producciones de Ocean: La Familia Addams. El sistema de juego de plataformas utilizado en este cartucho es muy similar a aquel aunque, ahora que reflexionamos un poco, su parecido con un título anterior protagonizado también por un travieso chaval es más que anecdótica. Con esto nos gustaría criticar de una forma muy directa la escasa originalidad de sus programadores aunque, eso sí, ahí dejamos el mensaje para quien quiera recogerlo. Dividido en cinco fases, en cada una de ellas debemos llevar a cabo una importante misión que repercutirá en el





LAS FASES

Un total de cinco fases deberás recorrer para terminar con éxito esta complicada aventura. La casa del Sr. Wilson, el parque, el cuarto de calderas, la alcantarilla y el bosque serán los acogedores lugares que deberás atravesar.





EL SR. WILSON



Tan simpático como parece y te traerá más de un quebradero de cabeza en la primera fase. Huye tan deprisa como puedas en cuanto veas aparecer su bigote por uno de los laterales de la pantalla. Si te caza, irás directo a la cama o lo que es lo mismo, perderás una de tus preciosas vidas.



resto de la aventura. Así, en el primer nivel debemos encontrar el tirachinas y el lanza guisantes (¿qué diferencia habrá?) antes de que el Sr. Wilson nos encuentre y nos envie a la cama. En la segunda, recoger cinco de las monedas del Sr. Wilson, etc.

DIFICULTAD A TOPE

Una vez más, los señores de Ocean han vuelto a confundir el tocino con la velocidad. Adicción no es sinónimo de dificultad, y si no, que se lo cuenten a algunos cartuchos marcados con la estrella del éxito que perecieron en baúl de los recuerdos, gracias a la demencial dificultad que entrañaban. No es que la dificultad sea «terrible», pero llegar hasta el final del primer nivel para que el Sr. Wilson te fulmine una trás otra las escasas vidas de que dispones (¡y encima sin avisar!).

Pero bueno, son temas «pijos» que no conducen a ninguna parte. Lo que si nos conduce a calificar este cartucho como del montón es la mediana calidad de sus gráficos o los normalitos movimientos y animaciones del juego.

De la música no te contaré mucho ya que, en contra de lo que estabas pensando, es realmente divertida y muy pegadiza. Enhorabuena al genio que la compuso.

En definitiva, un cartucho que peca de excesiva dificultad y de un cierto parecido con títulos anteriores. Aún así, no deja de tener su interés.

EDUARDO MANOSTIJERAS



MEGA DRIVE

PASARELA: JURASSIC PARK
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
Nº FASES: 7



Cuando leais estas lineas, los dinosaurios del «mago» Spielberg ya habrán por fin desembarcado en nuestro pais. Con ellos llegará también la dinomanía, o lo que es lo mismo toda una auténtica invasión de camisetas, pins, posters, cómics, libros, pegatinas y por supuesto... VIDEO JUEGOS.

En efecto, como vosotros mismos ya habréis podido advertir, por las páginas de nuestra revista están desfilando paulatinamente los diferentes cartuchos inspirados en la que lleva camino de convertirse en la película más taquillera de la historia del cine -que como no, nos llega de la mano del mago Spielberg-, siendo en esta ocasión nuestra consola Mega Drive la afortunada. «Parque Jurásico», el "best seller" de Michael Crichton, es evidentemente la base de esta historia, donde ciencia-ficción y realidad se dan la mano para plantearnos de paso algunos interrogantes acerca de hasta que punto serán agradables

TANTO MONTA, MONTA TANTO



Sin duda alguna uno de los grandes atractivos de este «Parque Jurásico» para Mega Drive es que nos permite escoger entre jugar a ser Grant o, por contra, convertirnos en un fiero y astuto raptor, dependiendo de lo cual el juego variará notablemente en su desarrollo.

JURASSIC PARK







INSTINTO JURASICO

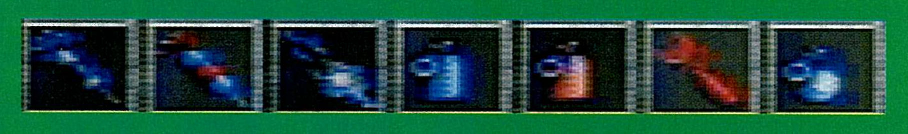
-o no tanto- las sorpresas que la ingenieria génetica nos tiene preparadas para un futuro no muy lejano. Sin embargo el juego, al igual que la película, deja un poco de lado estas cuestiones éticas para ofrecernos todo un espectáculo de acción desbordante, donde la tensión literalmente «se puede masticar».
Otro aspecto llamativo del juego para la 16 bits de Sega es que exceptuando el nombre y la temática, nada más tiene en común con los cartuchos creados para las consolas de Nintendo, y de hecho, si aquellos nos ofrecen una perspectiva tridimensional del area de juego y ciertas connotaciones de video aventura en su desarrollo, en esta versión Mega Drive se ha optado por el clásico «scroll» horizontal, dentro de un arcade de pura cepa donde masacrar y no ser masacrado debe ser nuestro principal y casi único objetivo.

¿HEROE O VILLANO?

Si antes haciamos mención de uno de los aspectos más llamativos de este cartucho para tu Mega Drive, ahora tenemos que hacer hincapié en otro dato que quizás incluso te sorprenda más: el juego te permite recorrer sus siete niveles tomando el papel de Grant, el valiente paleóntologo contratado por el excéntrico -y rico- John Hammond, o si lo prefieres el

LAS ARMAS

A diferencia del raptor, que sólo contará con sus garras y sus mandíbulas (¿le parece poco?) para defenderse, Grant podrá recoger y utilizar un variado surtido de armas con las que defenderse: dardos con tranquilizante, cohetes, granadas y una pistola que transmite una «relativamente disuasiva» sacudida eléctrica.









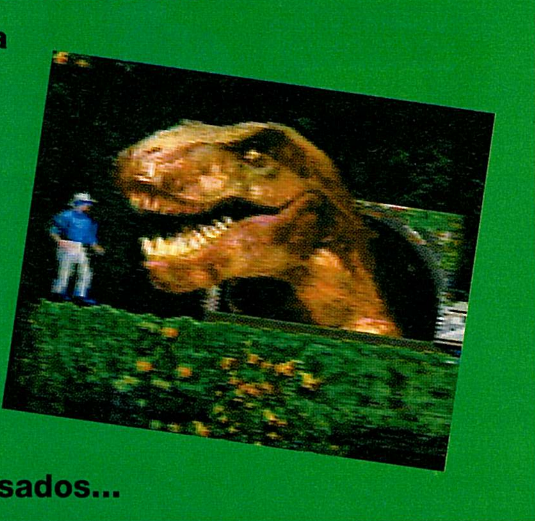

de uno de los personajes que a larga se acaban conviertendo en protagonistas principales de la historia, los velociraptores, que a fuerza de inteligencia y voracidad le roban el papel estelar al propio Tiranosaurio (allá ellos, yo prefiriría no enfadar a semejante «animalito»...).

A lo largo de las siete fases recorreremos los más diversos escenarios: la selva, la central de energía, el rio (sólo para Grant) la estación de bombeo, el cañón, el volcán (de nuevo sólo Grant) y el centro de visitantes. Lo más curioso del caso es que aunque los escenarios en que se desarrollan las respectivas siete fases de cada modo de juego son prácticamente iguales, la acción sin embargo difiere notablemente. Así, mientras que Grant contará con la ayuda de diversas armas para enfrentarse a todo el plantel de dinosaurios que le atacarán (raptores, compis, pterodáctilos y demás, tiranosaurio incluido), y tendrá que salvar la escabrosa orografía del paisaje, que nos ofrece «sorpresitas» tan agradables como mortiferos precipicios o peligrosas cascadas, por su parte el raptor, contará con la inestimable ayuda de sus garras y sus mandibulas para abrirse paso entre los humanos y otros dinosaurios, a la par que se las arregla para superar también las dificultades del terreno.




SU MAJESTAD... EL TIRANOSAURIO

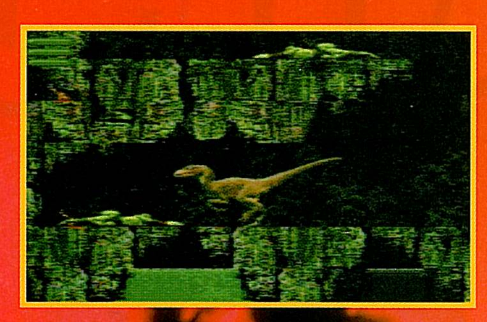
Asomando su gigantesca cabeza por diversos agujeros, y recordándonos al mítico leon de las películas de la Metro, aparecerá él, el temible, el impresionante, el mayor depredador que ha pisado la superficie de la Tierra: el Tiranosaurio. Que Dios nos pille confesados...

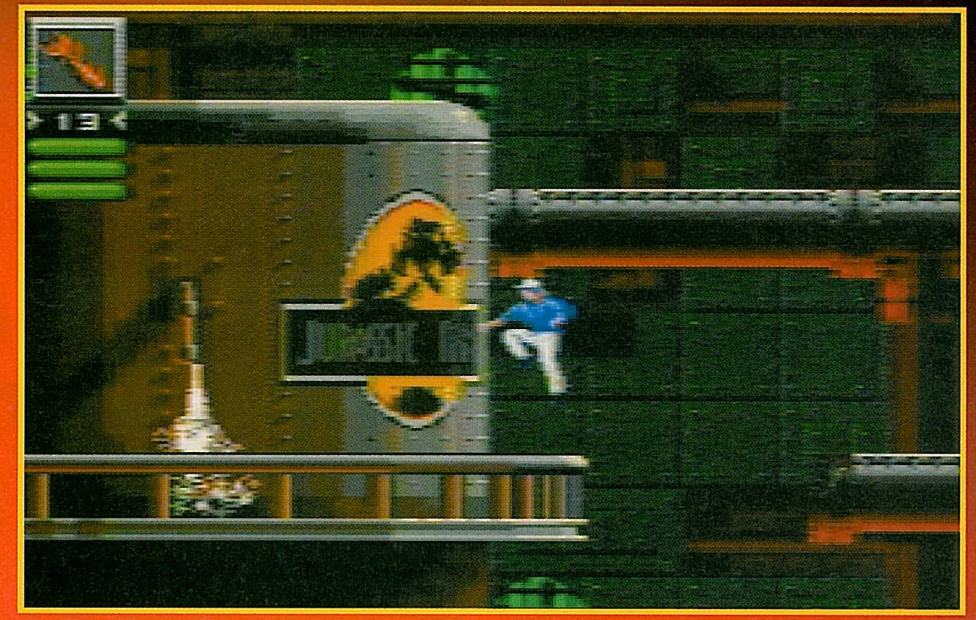


UNA DE CAL Y OTRA DE ARENA

Lo confesamos: estamos perplejos. Este «Parque Jurásico» para nuestra Mega Drive reune en un sólo cartucho casi tantas ideas geniales como ligeros desatinos, lo que nos obliga a impartir un veredicto con un







matiz casi salomónico. Vayamos por partes, y empecemos por los aciertos: buenos gráficos, sonidos y «scrolles», variedad de escenarios, genial la idea de poder elegir al velociraptor para intentar escapar del parque, y acertado el hecho de que el desarrollo cambie notablemente de una fase a otra.

Hasta aquí lo bueno, pero, ¿que ocurre con la dificultad (absolutamente demencial)? ¿de quien fué la brillante idea de que cada vez que nos matén se nos devuelva al principio del nivel?¿por que en algunas zonas, como por ejemplo cuando hay que saltar sobre la cabeza del brontosaurio o cuando hay que romper los esqueletos del centro de visitantes se nos obliga a convertirnos casi en adivinos para acertar con las acciones correctas a realizar?. Lo dicho, nos quedamos con un veredicto salomónico: un juego de impecable realización técnica, que aporta grandes dosis de originalidad en su desarrollo, pero que puede acabar con los nervios del mismísimo Santo Job.

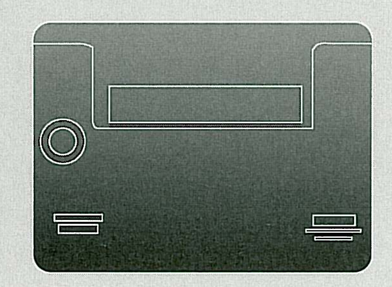

Mr.Lynch

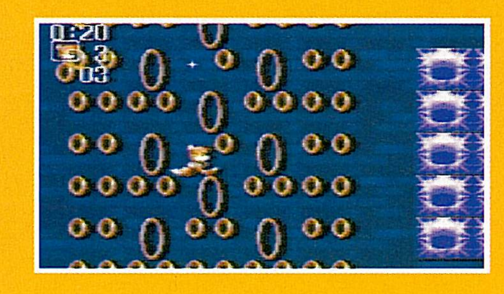




PASARELA

MASTER SYSTEM II





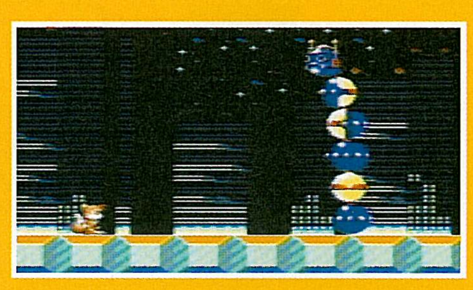


EL VALLE DE

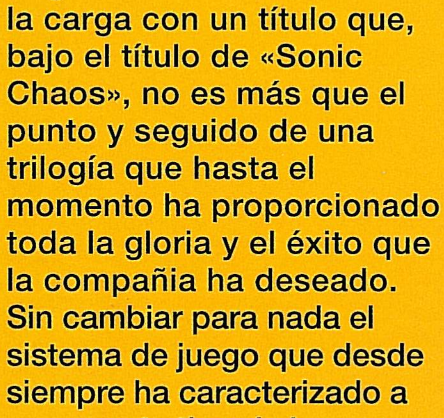




Pasarela:
SONIC CHAOS
Consola: MASTER SYSTEM.
Compañía: SEGA
Distribuidor:SEGA
N. Fases: 18.
N. Jugadores: 1.

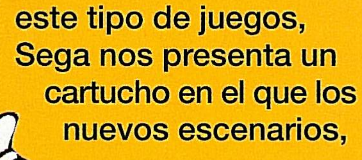


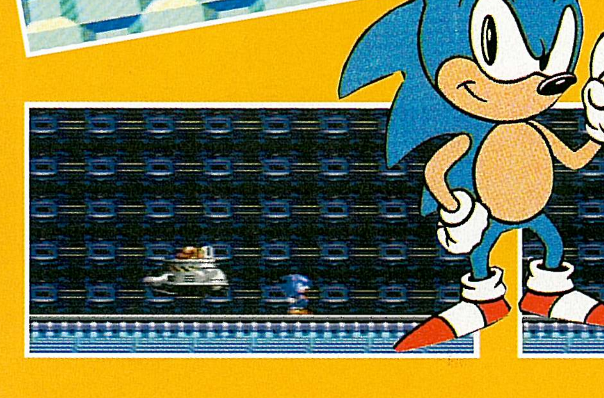




¿Pensabais que por fin os habiais librado del malvado Dr. Robotnik? ¿Creiais que la «Chaos Emerald» no volvería a caer en sus manos? Pues como era de esperar, estabais totalmente equivocados, Robotnik vuelve para llevarse la fantástica esmeralda y, ¿por qué no?, para acabar de una vez por todas con nuestro amigo Sonic.

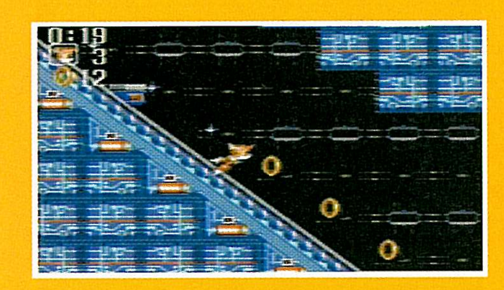
Ahora que se están apagando los ecos del último éxito de Sonic («Sonic 2», por supuesto), Sega vuelve a la carga con un título que, bajo el título de «Sonic Chaos», no es más que el punto y seguido de una trilogía que hasta el momento ha proporcionado toda la gloria y el éxito que la compañia ha deseado. Sin cambiar para nada el sistema de juego que desde siempre ha caracterizado a este tipo de juegos, Sega nos presenta un cartucho en el que los nuevos escenarios,

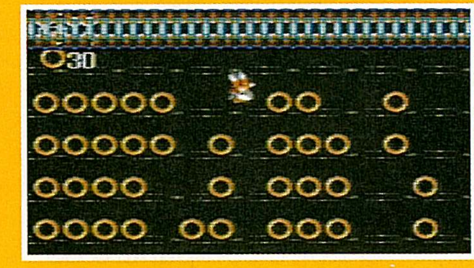


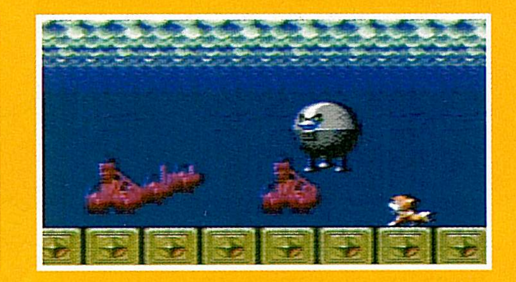


SONIC CHAOS

E LA ESMERALDA













las incorporaciones a la plantilla de enemigos, las pegadizas músicas de siempre y alguna que otra nueva trampa, sirven de aliciente a un cartucho cuya única pretensión es la de calmar durante algún tiempo los ánimos de todos los fanáticos de los juegos de Sonic. Tails, su nuevo compañero, también tendrá su oportunidad en esta ocasión...







DE VUELTA A LAS ANDADAS

Los que se consideren fanáticos del género (me incluyo entre ellos con la cabeza bien alta) tendrán que admitir que la incorporación









¿SONIC O TAILS?

Puedes elegir a cual de ellos quieres manejar. El primero es capaz de salir a velocidades de vértigo sin la necesidad de coger carrera. El segundo será capaz de volar con la ayuda de su cola. Los dos, tan efectivos como siempre. Tú, el pobrecillo que se desquicie con ellos.

de nuevos alicientes a un juego tan simple como este, podría suponer la perdida de aceptación a un sistema de juego que, en estos momentos, es tan puramente perfecto como, desde luego, alucinantemente divertido. Recorrer escenarios a toda velocidad, realizar «loopings» de vértigo, saltar sobre nuestros enemigos, rodar por infinitas rampas y, como no, recoger cientos y cientos de anillos, sigue siendo una de mis aficiones preferidas en las lluviosas tardes de invierno.

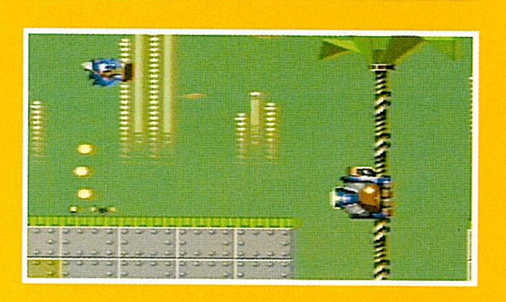
SONIC, Y ¡OLE!

No hacia falta comentaros nada más. Todos sabéis como son este tipo de juegos y lo inútil que resulta explicar su desarrollo. Si te sirve de consuelo, y por contarte algo, te doy la buena noticia que supone saber que, Tails, el Zorro compañero de Sonic por estos mundos, también podrá estar bajo nuestro mando en el momento en que lo necesitemos. Esto es todo. Si buscas más Sonic, aquí lo tienes. Con nuevos escenarios y nuevos enemigos. Nada más. Lo que buscabas para las próximas vacaciones de navidad (si es que te llega hasta entonces). Sonic x 3.

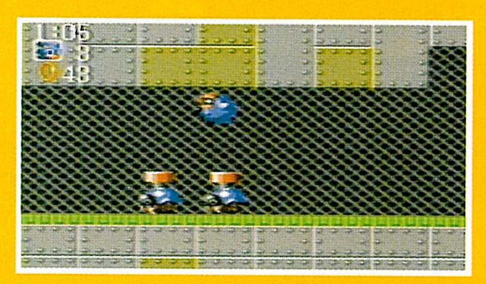


EDUARDO MANOSTIJERAS













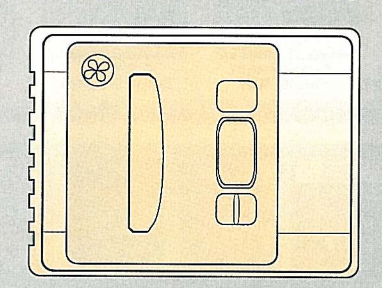






CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
MADRID
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
MADRID
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79
BARCELONA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA
Calle Toro, 84.
Tel: 26 16 81
DosHermanas SEVILLA
Calle Las Morerillas, 6
Tel: 566 76 64
Fuengirola MALAGA
Calle Alemania, 5
Tel: 58 25 82
BURGOS
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera.
Tel: 24 05 47
Tres Cantos MADRID
Edificio El Zoco (Posterior)
Av. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
BADALONA
Calle Soledat, 12
Tel: 464 46 97
BARCELONA
C. Sant Crist
Esquina C. Almería
BILBAO
Pza. de Arriquibar, 4
Tel: 410 34 73
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO
688 ATTACK SUB - MEGADRIVE - 2990
ABRAMS BATTLE TANK - MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3 - MD - 7990 - MS - 4990 - GG - 4190
ALIEN STORM - MEGADRIVE - 2990
ALISIA DRAGOON - MEGADRIVE - 2990
AYRTON SENNA - MS - 4990
BACK TO THE FUTURE - M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN - MD - 5495 - MS - 4990 - GG - 3190
BUCK ROGERS - MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES - MEGADRIVE - 3490
CASTLE OF ILUSION - MD - 5490 - MS - 3990
CYBERBALL - MEGADRIVE - 2990
CHASE HQ - M. SYSTEM - 2490
CHOPLIFTER - M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK - G. GEAR - 2595
DAVID ROBINSON BASKET - MD - 5495
DECAPATACK - MEGADRIVE - 2990
DEVILISH - GAME GEAR - 1990
DICK TRACY - MEGADRIVE - 2990 - M. SYSTEM - 1990
EA HOCKEY - MEGADRIVE - 3490
ESWAT - MEGADRIVE - 2990 - M. SYSTEM - 2490
FATAL REWIND - MEGA DRIVE - 2990
GALAXY FORCE II - MEGA DRIVE - 2990
GAUNTLET - M. SYSTEM - 2490
GHOSTBUSTER - MEGADRIVE - 2990
G LOC - M. SYSTEM - 2490
GOLDEN AXE II - MEGADRIVE - 2990
GYNOUG - MEGADRIVE - 2990
HARD DRIVEN - MEGADRIVE - 2990
HERZOGZWEI - MEGADRIVE - 2990
HOME ALONE - MD - 5490 - MS - 4990 - GG - 3900
IMPOSIBLE MISSION - M. SYSTEM - 2490
INDY III - M. SYSTEM - 2490 - G. GEAR - 2595
KLAX - MEGADRIVE - 2990 - M. SYSTEM - 2490
LAST BATTLE - MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS - MD - 5990 - MS - 3990 - GG - 4390
MARBLE MADNES - M. SYSTEM - 2490
MERCS - M. DRIVE - 2990
MOONWALKER - MEGADRIVE - 2990
MS PACMAN - M. SYSTEM - 2490
OUT RUN - MEGADRIVE - 2990 - GAME GEAR - 1990
OUTRUN EUROPA - M. SYSTEM - 2490 - GG - 2490
PACMANIA - M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY - MEGADRIVE - 2990 - M. SYSTEM - 2490
PATO DONALD - MS - 4390
POPULOUS - M. SYSTEM - 3390
PREDATOR II - M. SYSTEM - 2490
PRINCE OF PERSIA - MS - 4990 - GG - 3490
QUACK SHOT - MD - 4490
ROAD RUSH II - MD - 5490
SEGA CHESS - M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST - M. DRIVE - 2990 - M. SYSTEM - 3490
SOLITAIRE POKER - GAME GEAR - 1990
SONIC II - MD - 5490 - MS - 3990 - GG - 3490
SPIDERMAN - MEGADRIVE - 2990 - M. SYSTEM - 3490 - GAME GEAR - 2595
STRIDER - MEGADRIVE - 2990 - M. SYSTEM - 2490
SUPER HYDLIDE - MEGADRIVE - 2990
SUPER MONACO GP - GAME GEAR - 2595
TALESPIN - MD - 5490 - GG - 4390
TAZMANIA - MD - 5490 - MS - 3990 - GG - 4390
TENNIS ACE - M. SYSTEM - 2490
TERMINATOR - M. SYSTEM - 2490 - G. GEAR - 2595
TOE JAM AND EARL - MEGADRIVE - 2990
TRIVIAL PURSUIT - M. SYSTEM - 2490
TURBO OUT RUN - MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON - M. SYSTEM - 2990 - GAME GEAR - 4390
WONDER BOY - GAME GEAR - 2595
WONDER BOY III - MEGADRIVE - 2990
WRESTLE WAR - MEGADRIVE - 2990
ZERO WING - MEGADRIVE - 2990
DESCUENTO 500 Ptas.
NOVEDADES
ALADDIN - MEGADRIVE - 9900 - M. SYSTEM - 5990 - GAME GEAR - 5490
ASTERIX - MEGADRIVE - 9900 - M. SYS. Parte II 5990 - GAME GEAR - 5990
BATTLETOADS - MEGADRIVE - 7490 - M. SYSTEM - CONS.
BUGSY - MEGADRIVE - 8990
COOL SPOT - MEGADRIVE - 7900 - M. SYSTEM - 5990 - GAME GEAR - 5190
FATAL FURY - MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK - MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING - MEGADRIVE - 8490 - M. SYSTEM - 6490 - GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS - MEGADRIVE - 7990 - M. SYSTEM - 5990 - GAME GEAR - 5190
GUNSTAR HEROES - MEGADRIVE - 8490
HOOK - MEGADRIVE - 6900 - GAME GEAR - 5090
JUNGLE STRIKE - MEGADRIVE - 9900
JURASSIC PARK - MEGADRIVE - 9900 - M. SYSTEM - 6490 - GAME GEAR - 5990
KICK OFF - MEGADRIVE - 7490 - M. SYSTEM - 6490 - GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE - MEGADRIVE - 7490 - M. SYSTEM - 6990 - GAME GEAR - 6490
LAND OF ILUSION - M. SYSTEM - 5990 - GAME GEAR - 5190
MAZING WARS - MEGADRIVE - 7990
MORTAL COMBAT - MEGADRIVE - 9900 - M. SYSTEM - 7990 - GAME GEAR - 6990
ROCKET KNIGHT - MEGADRIVE - 7990
SIMPSON SPACE MUTANTS - MEGADRIVE - 8990 - M. SYSTEM - 5990 - GAME GEAR - 5190
SONIC CHAOS - M. SYSTEM - 5990 - GAME GEAR - 5190
SONIC PINBALL - MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II - MEGADRIVE - 11900
STREETS OF RAGE - M. SYSTEM - 5990 - GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II - MEGADRIVE - 6990 - M. SYSTEM - CONS. - GAME GEAR - 5990
STRIDER II - MEGADRIVE - 7990 - M. SYSTEM - 6990
THE FLINSTONES - MEGADRIVE - 7990 - M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS - MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE - MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE - M. SYSTEM - 6990 - GAME GEAR - 6490
MEGA CD
YA DISPONIBLE MEGA CD 2
44.900
CON ROAD AVENGER
BATMAN RETURNS 9900
BLACK HOLE ASSAULT 8990
COBRA COMMAND Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK Cons.
CHUCK ROCK Cons.
DRACULA Cons.
ECCO THE DOLPHIN Cons.
FINAL FIGHT 8990
HOOK Cons.
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK Cons.
NIGHT STRIKER Cons.
NIGHT TRAP (2 CD) Cons.
PRINCE OF PERSIA 8990
ROAD AVENGER 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK Cons.
SHERLOCK HOLMES 7990
SHERLOCK HOLMES 2 Cons.
SOL FEACE 8990
SONIC CD 8990
TERMINATOR CD Cons.
THUNDERHAWK Cons.
TIME GAL 8990
WING COMMANDER Cons.
WOLF CHILD 8990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

SUPER NINTENDO



CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: NINTENDO
N. JUGADORES: 1 ó 2

STREET FIG



MAS STREET F

Para los muchos fanáticos de este clásico juego, aquí llega una nueva versión con nuevas y escasas, aunque suculentas, novedades. Estas, son básicamente dos: nuevos personajes (además de los ya conocidos), y más velocidad en general. Un par de novedades que conseguirán que vibres de nuevo con uno de los mejores cartuchos de Super Nintendo de todos los tiempos.

Mucho tiempo ha pasado desde que Street Fighter, en su primera parte, apareció para las máquinas recreativas. Cosechando el éxito que dicho juego cosechó, no era de extrañar que se versionase para los más famosos ordenadores de ocho bits, que por aquel entonces mantenian

VEGA



El primero de los nuevos luchadores que incorporá esta versión, tiene el orgullo de haber nacido en suelo español. Torero de profesión, su apariencia en los combates recuerda más al protagonista de la saga Pesadilla en Elm Street, que a un auténtico torero español. Un muchachote de Segovia cuya principal afición es la de luchar contra sus adversarios en un auténtico tablao flamenco.







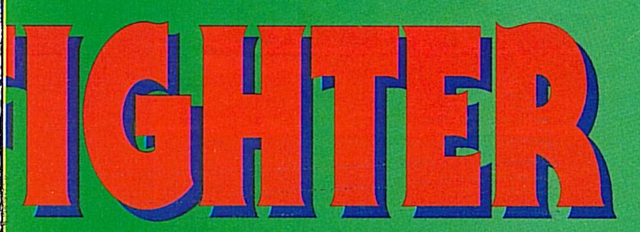
GHTER II TURBO







el liderazgo en materia de diversión doméstica.
Con el tiempo, Capcom, en respuesta al éxito que dicha máquina había cosechado, decidió deleitarnos a todos con una alucinante segunda parte en la que se mantenía el mismo sistema de juego (que fue copiado por cincuenta mil



juegos más) y tan sólo un par de personajes de la primera parte. Teniamos, en fin, un juego totalmente distinto al anterior. Nuevos escenarios, nuevos y numerosos golpes e increibles efectos especiales, alzaron a esta recreativa a lo más alto de las listas de éxitos. Su versión para las potentes consolas de dieciseis bits que mandan hoy en día no se hizo esperar. Un Cartucho prácticamente idéntico al original permitió que Street Fighter II, en su versión Super Nintendo, alcanzase cifras de ventas en todo el mundo tan sólo conocidas por el mismísimo Mario. Esta versión Turbo que nos ocupa, cubre la laguna de tiempo que queda hasta el lanzamiento, en los salones recreativos, de la tercera parte de este clásico.



METE EL TURBO

Muchos se estarán preguntando a que viene la palabra «turbo» en el título del juego. Bueno, aparte del incremento en el número de luchadores, esa palabra hace referencia, como no podía ser de otra forma, al incremento de velocidad a que ha sido sometido el juego en sí. Mejores movimientos que conseguirán que los combates sean mucho más vibrantes de lo que en su momento fueron.
Por supuesto, no podemos dejar de mencionar a los cuatro nuevos luchadores que han sido incluidos en esta nueva versión. Amparados en los potentes golpes con que han sido dotados y a los numerosas magias que se le han incluido al juego, esperan (con el respeto que los veteranos merecen), conseguir el título de Street Champion, título hasta ahora reservado a los veteranos luchadores que protagonizaron las anteriores

SAGAT



Siendo natural de una tierra tan fanática por la lucha, Sagat, especialista en lucha Thailandesa, no tendrá mayores problemas en alzarse con el número uno de los luchadores callejeros... siempre y cuando llegues a dominar sus variados y sofisticados golpes. Una auténtica máquina de luchar.













BISON



Como todo buen militar que se precie, la fortaleza de este luchador se encuentra en la disciplina y precisión de cada uno de sus golpes. Con esa cara de mala "leche" que siempre lleva, no es de extrañar que enfrentarnos con él no nos produzca una excesiva sensación de alegría. Mención especial para el electrificante golpe con que ha sido dotado. Todo un espectáculo.





versiones (en especial los luchadores Ken y Ryu).

LOS MENUS

Poco más nos queda que contar sobre este genial juego. Si te gustó Street Fighter II y te conoces de memoria todos sus golpes y movimientos, con este Street Fighter II Turbo, tendrás la posibilidad de experimentar con los golpes y la magia de cuatro nuevos personajes. Y no solo eso, por que además todos los luchadores que ya aparecieron en la anterior versión, poseen ahora todos los movimientos, golpes y magias de que hacían gala en las míticas coin-op. Una auténtica maravilla de la que excluimos mencionar gráficos y sonido (aunque en el primer apartado contemos con la importante novedad de




























nuevos escenarios, uno de ellos en España). De los movimientos, reconocemos la altísima velocidad con que se le ha dotado al juego, velocidad que contribuye, con mucho, a la altísima dificultad de esta nueva versión.
Un cartucho, en definitiva, que nace bajo el amparo de una versión como la de Mega Drive que, de no haber sido remediado por los señores de Capcom con este cartucho, habría sido muy superior al juego del que disfrutaron los usuarios de Super Nintendo.

Eduardo Manostijeras

BALROG





Un buen boxeador de profesión no podía faltar en un cartucho de lucha como este Street Fifgter II Turbo. Aunque no sea uno de los enemigos más complicados, acabar con él nos traerá algún que otro problemilla. Sus golpes preferidos son los típicos de todo boxeador. Y es que, como un buen gancho no hay nada... a excepción de dos ganchos.









NUEVOS ESCENARIOS



A nuevos personajes, nuevos escenarios... y tan preciosistas como los anteriores. De entre todos ellos destaca el "tablaó" flamenco que se han montado los señores de Capcom para alojar los combates de Vega, el héroe español que tiene el honor de representarnos en tan prestigiosa competición. Un escenario cantidad de simpático en el que nos podemos identificar con las más profundas raices españolas. ¡Olé!



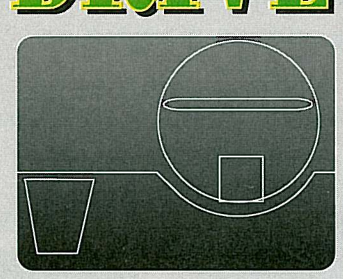






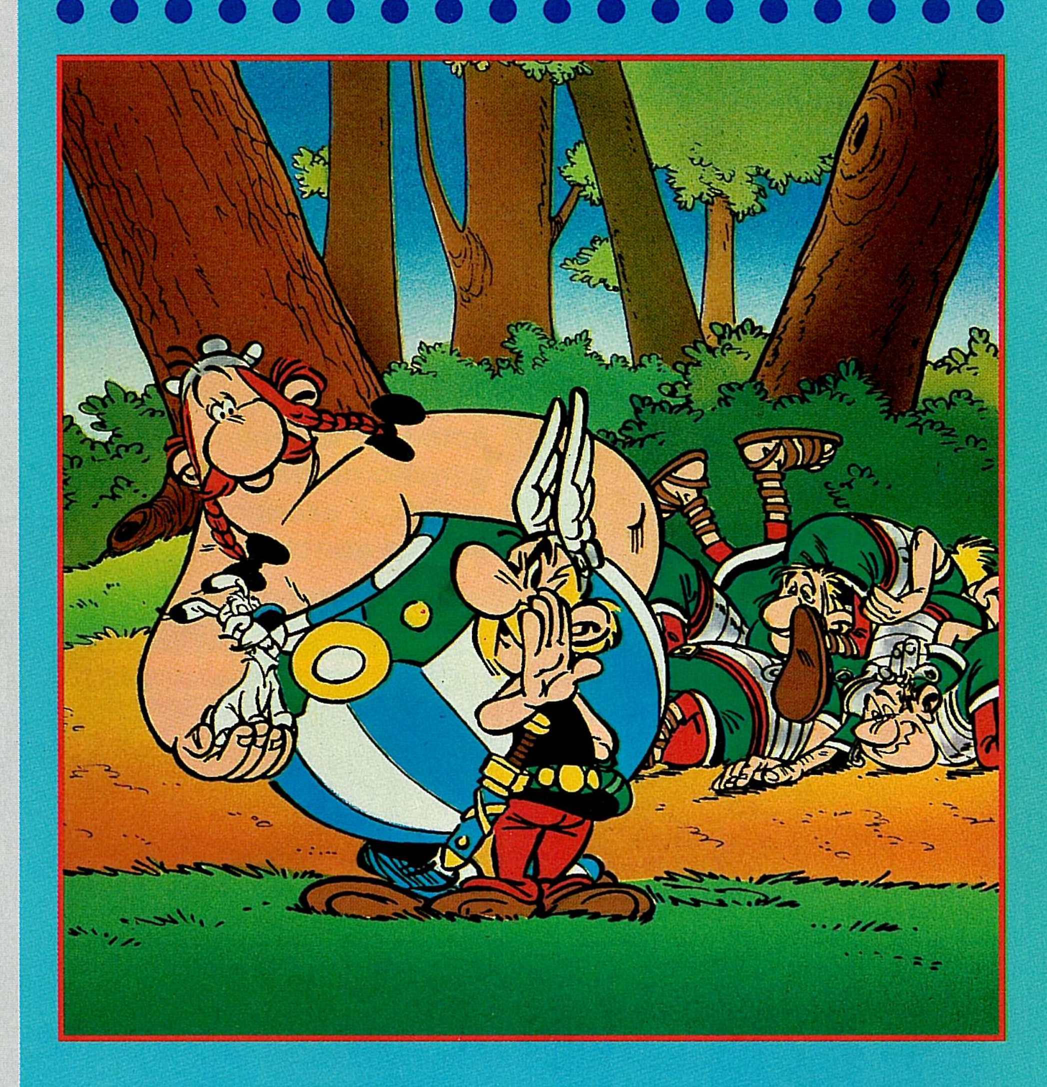


MEGA DRIVE



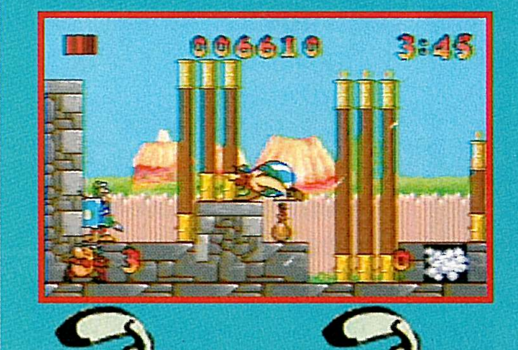
Pasarela:
ASTERIX
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA.
Distribuidor:SEGA .
N. Jugadores: 1

ASTERIX



Trás pasar por nuestra Mega Drive todos los personajes de comic posibles, era de extrañar que un «toon» tan orgulloso como Astérix (para algo es un personaje francés) no hubiese aparecido todavía por nuestra consola de16 bits. Tal ausencia era temporal ya que, por fin, le tenemos con nosotros... de la mano de Sega.

Por suerte, como ya te hemos dicho, la injustificada ausencia de Asterix ha sido tan sólo temporal ya que, Sega, siguiendo la línea de adaptaciones que tantos éxitos le está aportando últimamente (recordemos títulos como Aladino o Parque Jurásico), ha creado un cartucho en el que los gráficos (con mención especial para el colorido de estos), las animaciones y la adicción se encumbran a unos niveles muy superiores a los requeridos.





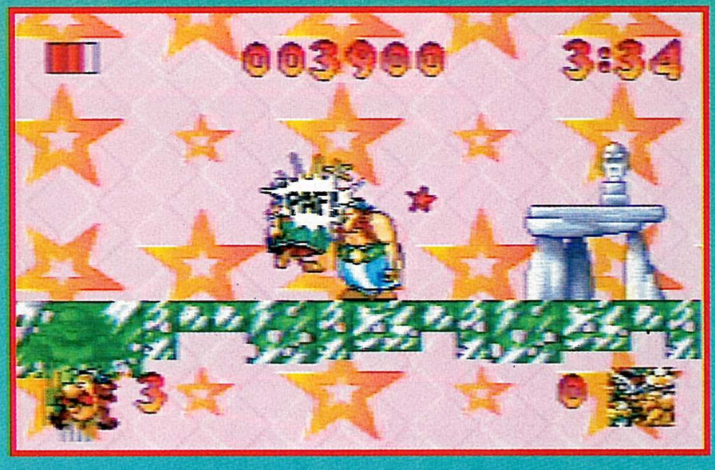






UNA AVENTURA EN LA GALIA



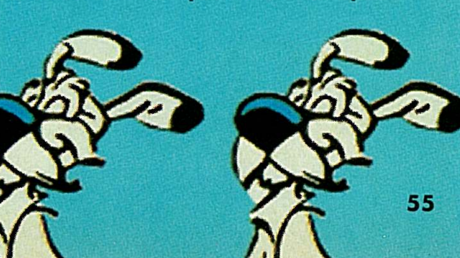



Aunque en él, tan sólo encontréis un divertido Arcade, recrearse con las preciosas pantallas de este juego es, ya de por sí, un aliciente para hacerse con este cartucho. Después, jugar con él, puede ser tan divertido como el nivel de tolerancia que tú mismo tengas hacia este tipo de juegos.

ACABA CON LOS ROMANOS

Tu objetivo es tan claro como fácil de asimilar: avanza, avanza y avanza, exceptuando los momentos en que no puedas avanzar, en esos casos tu objetivo va a ser el doble de claro: avanzar el doble de lo que tenías que













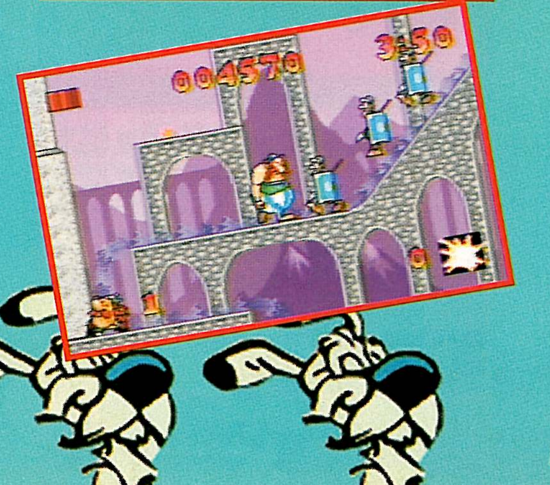


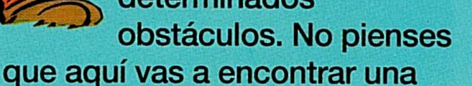






haber aavanzado para no perder el tiempo que ya has perdido. Reconozco que la explicación no ha sido clara ni fácil de asimilar, pero ahí esta vuestra veteranía en el mundo de los videojuegos para quedaros con el mensaje. Fuera de bromas, llegar hasta la mismísima Roma será el objetivo que debamos marcarnos al comenzar la aventura. En nuestro camino, encontraremos cientos de variados lugares (quizás algunos menos), en los que demostrar nuestras buenas dotes de Asterix. Por supuesto, no debes limitarte simplemente a acabar con tus enemigos ya que, en determinados lugares del mapeado encontraremos ciertos objetos que nos ayudarán notablemente a la hora de superar determinados obstáculos. No pienses que aquí vas a encontrar una



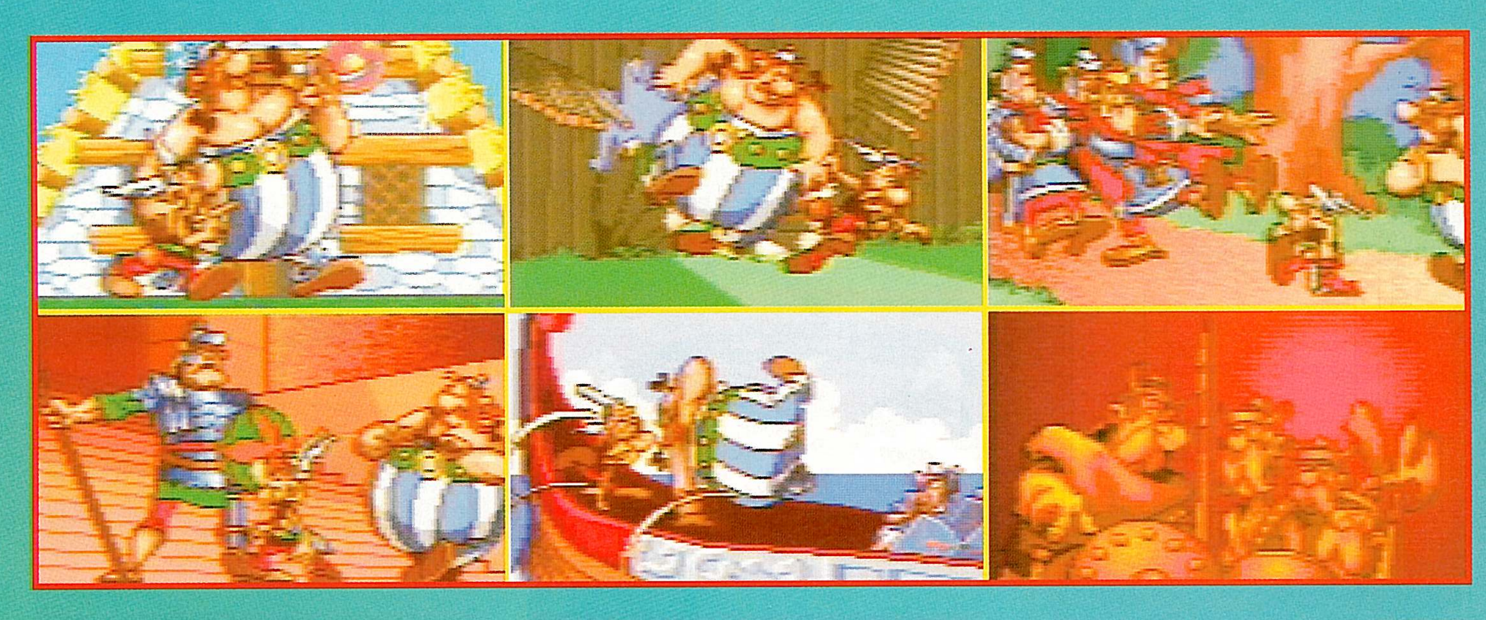




















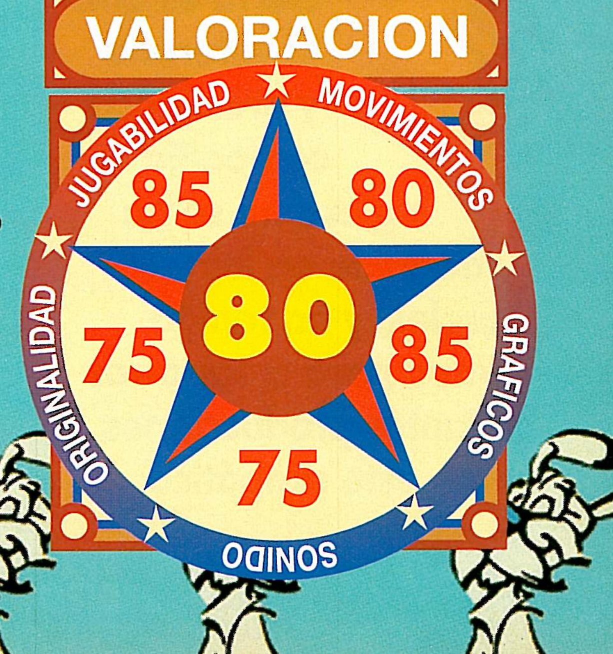
videoaventura, ni mucho menos, tan solo te advertimos de las diversas situaciones que puedes encontrar en la aventura.

LINEA MEGADRIVE

Para no desentonar con las posibilidades de la Mega Drive, este cartucho ha sabido sacar muy buen partido de las posibilidades de esta «maquinorra».
Bonitos gráficos, unos muy detallados sprites de los protagonistas de estos comics y unas mejores animaciones conforman, junto con la música (que por cierto, no pega con el juego ni con cola) un cartucho que te servirá para liberarte de las tensiones diarias sin demasiados excesos. Un juego que, por su poca originalidad, no deja de ser recomendable a todos sus niveles. Un juego, en definitiva, que te gustará a ratos. Sin novedad.

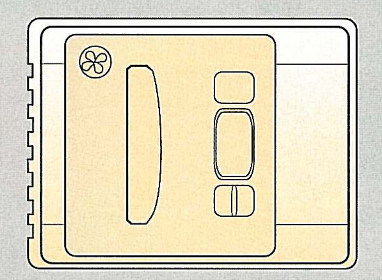
EDUARDO MANOSTIJERAS





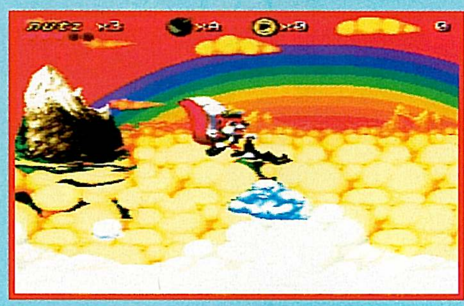
SUPER NINTENDO

MR. NUTZ







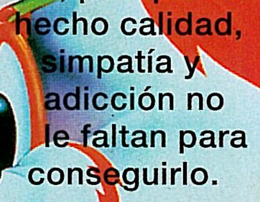




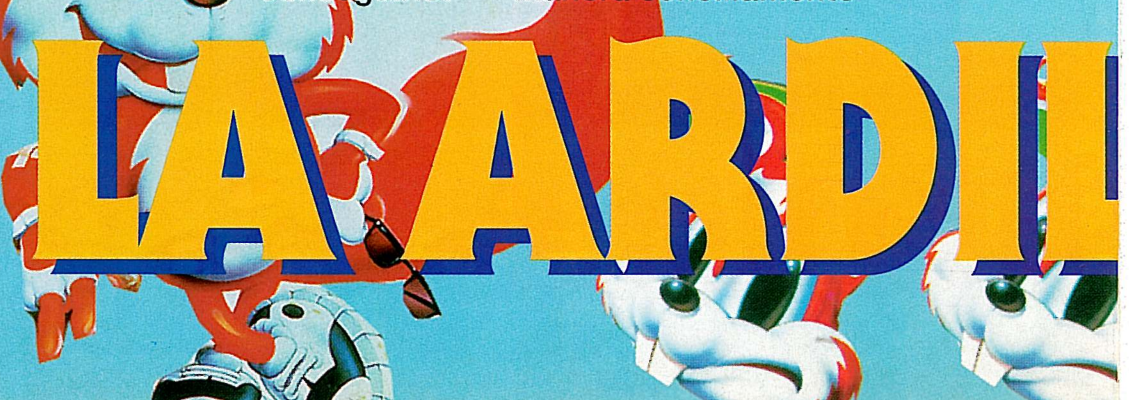
Pasarela:
MR. NUTZ
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: OCEAN
Distribuidor: ARCADIA
N. Fases: 6

Aunque sin duda los grandes bombazos que Ocean nos tiene ya preparados para estas Navidades son Parque Jurásico y Daniel el Travieso, lo cierto es que la veterana y prestigiosa compañía inglesa no se ha dormido en los laureles, y ha tenido tiempo para crear otras brillantes producciones, como este simpático Mr.Nutz.

De vez en cuando -muy de vez en cuando- llega hasta las pantallas de nuestras consolas uno de esos juegos que no vienen rodeados por una intensiva campaña de publicidad (es más, nadie comienza a hablar de ellos hasta que prácticamente son lanzados al mercado), y sin embargo, a la larga, consiguen alcanzar ese privilegio de convertirse en estrellas del video juego. No nos extrañaría nada que «Mr. Nutz» pasara a engrosar esta selecta lista, por que de hecho calidad, simpatía y adicción no le faltan para conseguirlo.



En realidad gran parte del atractivo del juego reside en tres aspectos que, aunque en apariencia resulten casi intrascendentes, en realidad logran dotar a este cartucho de un toque tan especial como atractivo: nos referimos simplemente al colorido, tratado de una manera sencillamente











sobresaliente, a los gráficos, diseñados con esa gracia y simpatía característica de los dibujos animados, y a las melodías que nos amenizan la partida, que pasan por ser de lo mejorcito que escuchabamos desde hacia tiempo en la Super Nintendo.

TODOS CONTRA EL HIELO

Pues si, resulta que Mr.Nutz, la dicharachera ardilla roja protagonista de este cartucho se las va a tener que ver cara a cara con un ser tan despreciable como poco agraciado, un tal Yeti, que esta intentando apoderarse





DINERO CAIDO DEL CIELO

Mr. Nutz, además de todo un héroe, es también -como la cigarra del cuento- un animalito previsor y ahorrador, y pensando tal vez en su jubilación no va a dejar de recolectar todas las monedas que alguien ha dejado olvidadas por los bonitos decorados del juego. Por cierto, si recogéis todas las de una fase, obtendréis un formidable premio a vuestra perseverancia.





del mundo utilizando para ello una curiosa arma: el hielo. En efecto, sus maquiavélicos planes pasan por convertir nuestro planeta en un gigantesco glacial, donde él, el Yeti, se autoproclamará como Rey del Hielo. Obviamente nuestro héroe, que puede ser pequeño de tamaño pero cuyo valor posee dimensiones insondables, no se va a quedar de brazos cruzados, y estamos seguros que vosotros tampoco (al fin y al cabo esta debe ser más o menos la enésima vez que os toca salvar al mundo y derrotar a un villano). Así que, calentar vuestros músculos, por que vais a tener que acompañar a Mr.Nutz, sin más ayuda que vuestra cola y las bellotas que podéis recoger y utilizar contra vuestros enemigos, a través de seis niveles tan bonitos como peligrosos, compuesto cada uno de ellos por tres subniveles y un inevitable enemigo de final de fase.















VUELVEN LAS PLATAFORMAS

No, no nos referimos a esos zapatos que se pone tu hermana mayor y que parece que se los haya robado al mismísimo Frankestein, sino a uno de los géneros más clásicos del mundo consolero: los juegos de plataformas. Encontrar en el desarrollo de este «Mr.Nutz» similitudes con

ENEMIGO MIO

Se secarán los oceanos, crecerán bosques en los desiertos, a las ranas les crecerá pelo, Telefónica funcionará bien y el Madrid ganará por fin una liga, todo ocurrirá menos una cosa, que los enemigos de final de fase dejen de acudir a su inevitable cita dentro de un clásico arcade. «Mr.Nutz», como veis, no es una excepción..







¿QUIEN SABE «ANDE»?

Bien escondidas en ciertas zonas del juego existen habitaciones -e incluso zonas- secretas donde podréis conseguir desde un buen puñado de monedas hasta, tal y como se aprecia en la imagen, una apetecible vida extra.











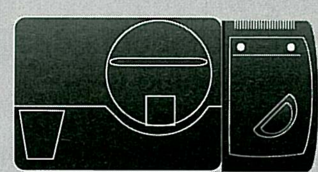
cartuchos tan legendarios como «Super Mario Bros», «Sonic» o el más reciente «Bubsy» es tan fácil como encontrar un grano de arena en el desierto, o lo que es lo mismo, si es originalidad lo que esperais encontrar en este juego de Ocean, mejor olvidaros del tema y buscaros otros cartucho. Ahora bien, si lo que buscais es un juego con unos gráficos y un colorido soberbio, un tratamiento sonoro sobresaliente, y un derroche de simpatía y adicción, «Mr.Nutz» no os defraudará en absoluto. Tan sólo una pequeña crítica: el juego tiene la suficiente mala idea como para hacerte volver al primer subnivel de la fase en que estuvieras si haces uso de un Continue... ¿hasta cuando nos van a hacer sufrir los señores programadores con ideas como esta?



MR.LYNCH



MEGA CD



Pasarela:
BATMAN RETURNS
Consola: MEGA CD.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1

Si cada vez que visitas unos recreativos alucinas con las maravillas de la técnica que en ellos se exhiben, estás de enhorabuena. Sega, de la mano de su nuevo y genial invento, el Mega CD, nos presenta un título en el que las innovaciones técnicas van mucho más allá de lo que puedas imaginar. Prepárate a alucinar con los mejores efectos visuales que jamás hayas visto.

BATMAN

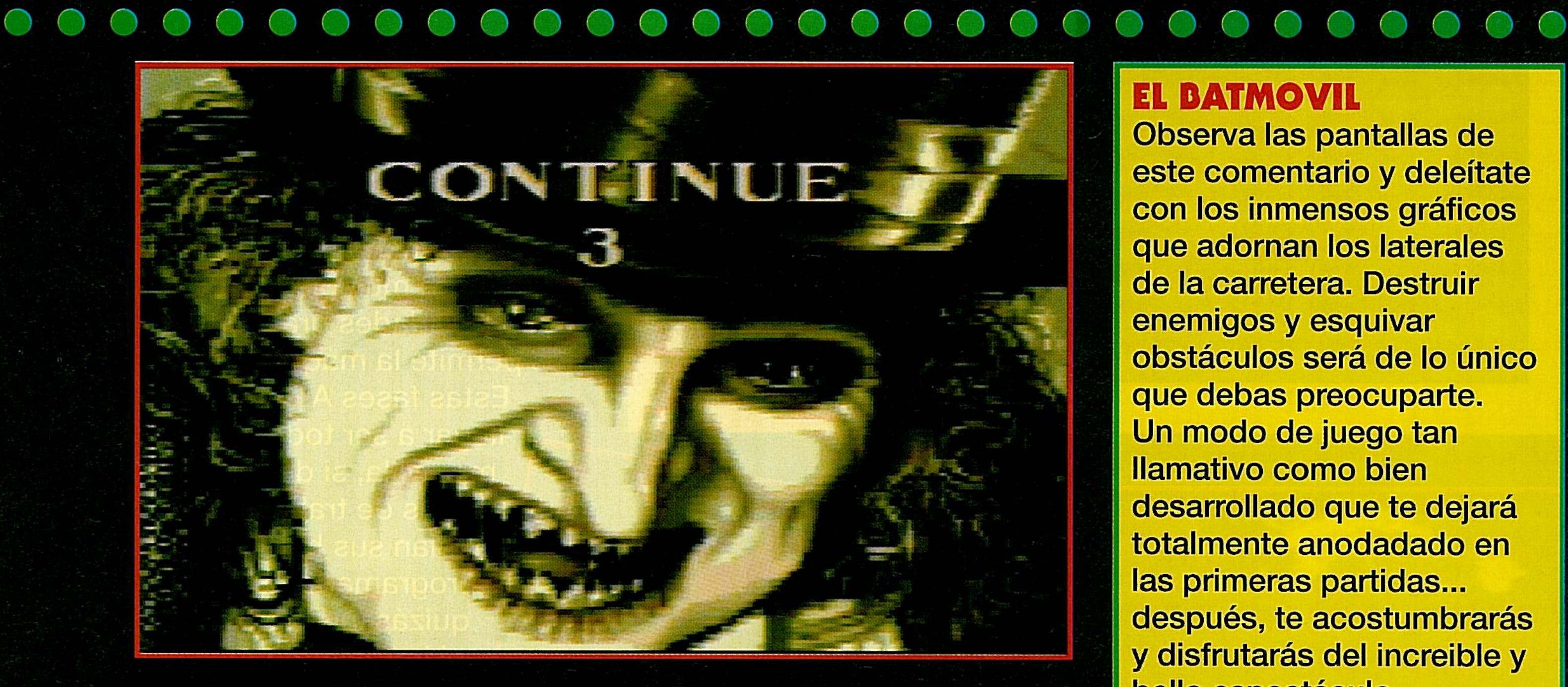
BATMAN RETURNS

PURA COIN-OP

¿Qué puede ser eso tan maravilloso que vamos a encontrar en este cartucho? Bueno, utilizad la imaginación e intentar recordar las magníficas animaciones de los juegos de carreras que hay en todo salón recreativo. Tomemos como ejemplo al clásico Out Run, ¿os habéis fijado en los inmensos gráficos que hay en los laterales de las carreteras?, ¿Y la forma en que son ampliados?, ¿Y la rapidez con que se desplazan?, ¿Y la suavidad con que lo hacen?. Genial ¿no?, bien, pues eso exactamente es lo que tenéis en este Batman Returns, una

RETURNS





EL BATMOVIL

Observa las pantallas de este comentario y deleítate con los inmensos gráficos que adornan los laterales de la carretera. Destruir enemigos y esquivar obstáculos será de lo único que debas preocuparte. Un modo de juego tan llamativo como bien desarrollado que te dejará totalmente anodadado en las primeras partidas... después, te acostumbrarás y disfrutarás del increible y bello espectáculo.





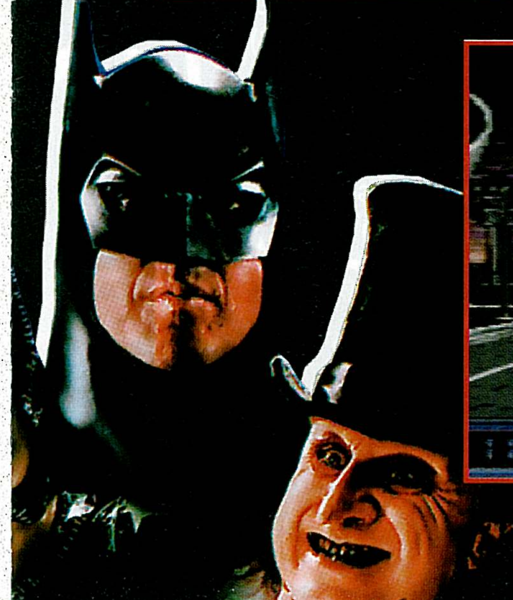




auténtica maravilla de la técnica que nos hace presagiar un futuro muy, muy esperanzador para este alucinante periférico que recibe el nombre de Mega CD.

LA HORA DEL ARCADE

Puestos a crear un juego alucinante como este, ¿qué podía importar que los señores de Sega decidiesen incorporar, intercaladas entre las fases con el Bat-móvil, alguna que otra escena Arcade? Como podéis suponer, en los muchos mega-bits de capacidad de que dispone un CD se puede introducir toda la información que se quiera, permitiendo,







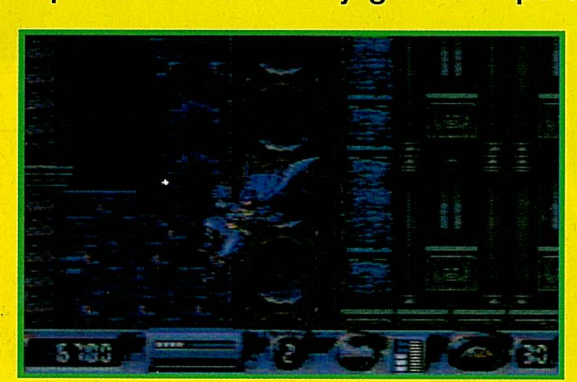






BATMAN

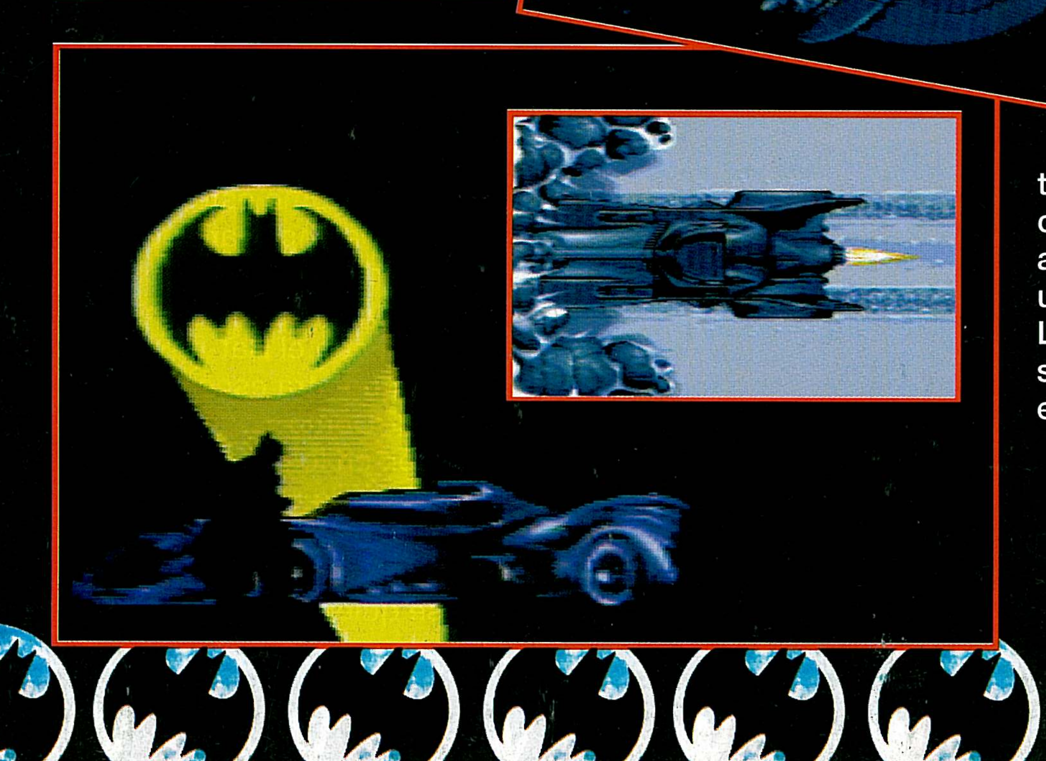
A todo aquél que no le guste sacar el vehículo para ir al trabajo (todavía hay gente que prefiere el transporte público), le queda el recurso de jugar este tipo de fases. Un modo de juego muy parecido al que se utilizó en las versiones de otras consolas. Retocadas con algún que otro efecto espectacular, matar y matar... y si esta vivo... le vuelves a rematar.





como en este caso, introducir distintos tipos de juego en un mismo cartucho (perdón, CD) explotando muy bien todas las posibilidades gráficas que nos permite la máquina.

Estas fases Arcade, sin llegar a ser toda una maravilla, si denotan la ganas de trabajar que tenían sus hábiles programadores que, quizás incitados por el hardware que incorpora el Mega CD, decidierón poner toda la carne en el asador para crear un juego realmente estupendo. Cientos de enemigos, cantidad de explosiones y espectaculares rotaciones de toda la pantalla son algunas de las exquisiteces que vas a poder encontrar en estas fases. La música merece un comentario detallado... los que ya estén familiarizados con los sistemas CD (sobre todo los usuarios de PC) conocerán de sobra las amplias posibilidades de un sistema como este. La explicación es muy sencilla: grabar música en un compact











disc y reproducirlo como lo haría cualquier equipo de música es la única tarea que deben realizar sus programadores. Es más, podrás escuchar en tu cadena de música las partituras de tus juegos preferidos en CD, en este caso concreto, la alucinante música que ambienta a la perfección la acción de este juego. Un diez a sus creadores por que, de verdad, merece la pena ser escuchada.

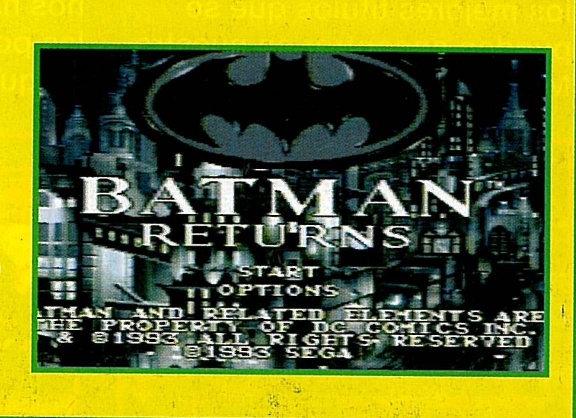
BATMAN VUELVE

Batman vuelve a la carga de la misma forma que lo hizo en otras consolas, arrasando. Pero además, en esta ocasión vuelve de la mano de un soporte que le ha permitido recrearse en eso que tanto se valora a estas alturas de siglo: el aspecto visual.
Ante nosotros tenemos una joya de la programación. Lo que antaño nos dejaba con la boca abierta, hoy tenemos la posibilidad de disfrutarlo en nuestra propia habitación. Lo que hace tan sólo unos años parecía un sueño, hoy se ha convertido en realidad.
El Mega CD llega a nuestro país rompiendo moldes. Tan solo nos queda una última pregunta. Siendo este el primer juego para este soporte ¿qué se podrá crear en un futuro, cuando los programadores hayan conseguido explotar al máximo las posibilidades de esta máquina? Realmente no lo sabemos... ni siquiera somos capaces de imaginarlo.

EDUARDO MANOSTIJERAS

LA MUSICA

Por desgracia, en el disco no se ha introducido la magistral música de la película original, creada por el genial Danny Elfman. Aún así, el equipo encargado del desarrollo músical ha realizado un trabajo realmente espléndido. Sientate en tú sillón, agárrate fuerte al posamanos y prepárate a disfrutar de una partitura que te pondrá los pelos de punta.





MEGA DRIVE

PASARELA:
GUNSTAR HEROES
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: KONAMI
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. JUGADORES: 1 ó 2

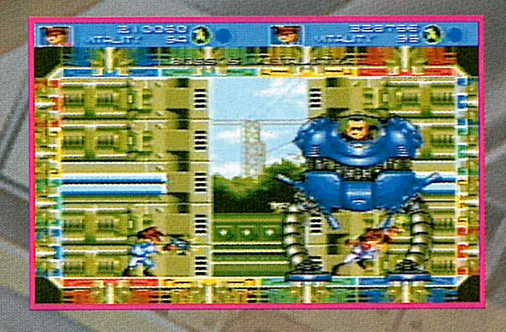


LA OCTAV...

Los Gunstar Heroes llegan a las pantallas de nuestros televisores de la mano de un cartucho totalmente alucinante. Un arcade más rápido, variado y adictivo de lo que nunca habiamos podido imaginar. Toda una auténtica obra de arte...

Sega parece dispuesta a introducir en nuestro país los mejores títulos que se pueden encontrar en nuestra Mega Drive. En poco tiempo, Aladino, Parque Jurásico, y ahora, este Gunstar Heroes, nos han demostrado que las posibilidades de esta máquina van mucho más allá





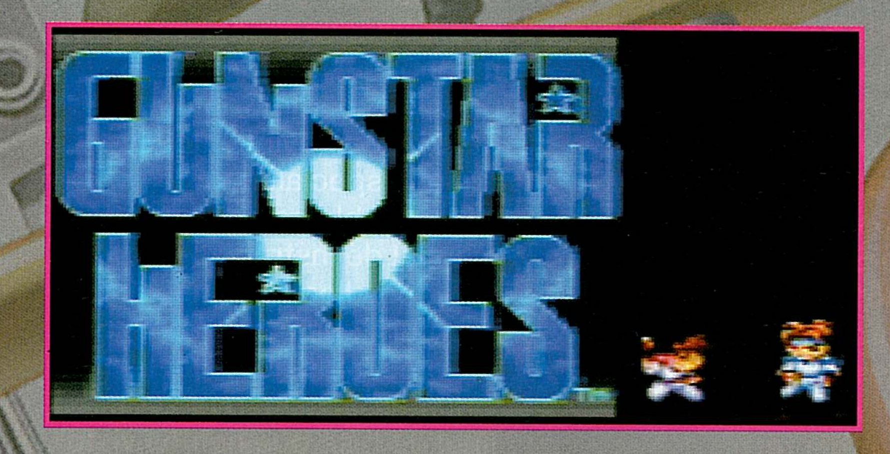


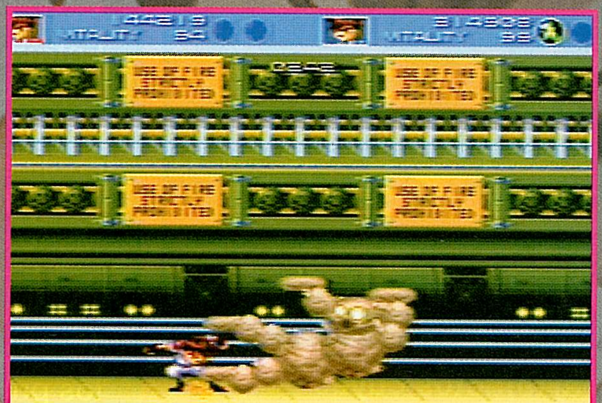
GUNSTAR HEROES

de lo que estamos acostumbrados a ver en nuestras pantallas. En tan sólo ocho megas, los señores de Konami han creado un cartucho tan alucinante como bonito permitiéndose el lujo, incluso, de utilizar un semi-Modo 7, semejante al de Super Nintendo, con algunos enemigos finales del juego. Una auténtica maravilla de la programación que pasamos a comentarte en las siguientes y suculentas líneas.

HISTORIAS SIN IMPORTANCIA

Ante una maravilla como la que nos ocupa, una historia tan poco original como la que nos introduce en el juego, pierde toda su importancia. Reconocemos haber defendido siempre este aspecto un tanto irrelevante pero, si de verdad nos hemos metido con un juego por su escasa o nula historia ha sido, más bien, por no hacerlo con el resto del juego. De todas formas, si hay algún detractor de este tipo de juegos, que aproveche la ocasión para dejar de leer este artículo ya que, a partir de este momento, los «pros» toman el mando de este comentario ya que, encontrar un «contra» en este



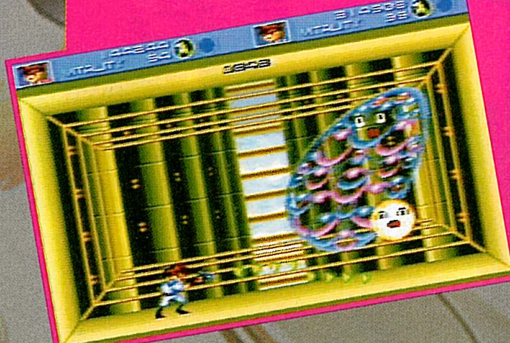


A MARAVILLA

EL TABLERO

En el nivel 3 nos encontraremos un innovador y original sistema de juego. Trás atravesar una pequeña fase arcade, seremos trasladados a un tablero con 19 casillas. En la primera, la salida. En la última, el enemigo final de fase. Entre medias, enemigos muy parecidos a los de final de fase de todas las clases y colores, energía, armas, municiones y mucha, mucha pérdida de energía. Realmente alucinante.





E.F.F.

Son ellos, los más espectaculares y alucinantes Enemigos de



Final de Fase que hayas encontrado jamás en un cartucho para tu Mega Drive. Con increibles efectos especiales se han conseguido crear unos



artefactos cuyas animaciones merecen entrar en el mundo de los privilegiados... la eternidad consolera.









juego se nos antoja desde luego una tarea harto difícil.

DIFICULTAD A TONO

Entrando en un tema tan importante como la dificultad, este juego guarda esa cualidad que tan sólo títulos como los protagonizados por Mario o Sonic (entre otros) han sido capaces de incorporar: dejarse jugar sin excesiva dificultad en los primeros niveles para, posteriormente, ir incrementando este nivel de una forma gradual y bastante moderada. Llega la hora de tomar los mandos de nuestros pequeños personajes, un par de chavales con cara de «mosqueo» cuyas posibilidades de combate van mucho más allá de lo que podais esperar. Con una lista de armas, movimientos, y armas especiales tan interminable como el propio manual de instrucciones, debemos llegar al final de una aventura que cuenta con los mejores, más espectaculares y numerosos enemigos de final de fase que hemos visto nunca. Utilizando técnicas de bloques y unos increibles efectos especiales, se han conseguido crear una serie de criaturas tan bonitas como impresionantes.

CONTADORES

Cada vez que tengamos que enfrentarnos a un enemigo cuyo tamaño exceda de lo normal, un



GUNSTAR HEROES

Parece mentira que dos indefensos chavales sean capaces de traer de cabeza al mismísimo Coronel Red y su ejército imperial (esto último suena muy fuerte). Con las más espectaculares y efectivas armas esta tarea toma un cariz mucho menos deficil de lo que en un principio se pueda imaginar.





contador en el centro de la pantalla nos indicará el nivel de puntos de energía que este guarda en dicho momento. Buscar el punto débil de semejante criatura nos proporcionará el placer de observar como dicho contador se reduce a velocidades de vértigo obsequiándonos, llegados al fatídico cero, con una impresionante explosión. Un práctico sistema que nos ahorrará ese angustioso malestar que supone no saber cuando va a perecer el incordiante «bicho».
Si todo esto no te parece suficiente, te reconfortará saber que, en determinado nivel del juego encontrarás un «bonito» tablero muy semejante al utilizado en juegos como «La oca». Casillas con armas, energía e inmensos enemigos (las más numerosas), esperarán encontrarte en el largo camino que hay entre la salida y el enemigo de final de fase. Algo tan original no se ve todos los días.

ALUCINANTE

Pienso que no se nos queda nada en el tintero que no os hayamos contado. Con unos gráficos y colorido alucinantes, unas músicas marchosas y pegadizas y las mejores animaciones que puedas encontrar en un cartucho de Mega Drive (me atrevería a ampliar el campo de acción a todas las consolas), poco más se puede decir.
Ha habido sin duda muchos lanzamientos a lo largo de este año, pero tengo que reconocer que ninguno me ha gustado tanto como este. Consiguió mantenerme enganchado a la pantalla de mi televisor hasta conseguir que el Coronel Red y su ejército imperial agonizasen bajo el fuego de mis armas. Unas cuantas horas extras y alguna que otra bronca del director fue lo que gané con ello. Me da igual. Con juegos como este se aguantan esas cosas y más. Ya lo hemos dicho: la octava maravilla.

Juan Carlos Sanz Fernandez "MAY"

¿MODO 7?

¿Conocéis todos el famoso Modo 7 de Super Nintendo? Si, ese modo en el que se pueden rotar y ampliar gráficos como uno quiera. Bien, en este juego encontraremos un pseudo Modo 7 con este helicóptero que aparece en la pantalla. Un efecto digno de ser admirado.







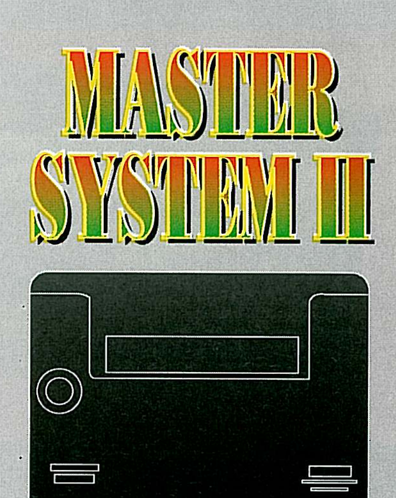












Pasarela:
COOL SPOT
Consola:
MASTER SYSTEM.
Compañía: VIRGIN.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1.

Después de pasar por las dos «grandes» de 16 bits, Cool Spot, uno de los más orondos y simpáticos protagonistas que han pasado por nuestras consolas, se destapa con una versión para Master System que mantiene todas las características que convirtieron a este título en uno de los de mayor éxito del 93.

Por fin los usuarios de Master System van a poder disfrutar de uno de los personajes con más carisma del mundo de los videojuegos. Cool SPot, una simpática chapa cuya afición por el Surf puede más que él, ha tenido la desgracia de perder a todos sus compañeros (chapas también) mientras práticaba tan sano deporte. Ir en su busca será, con el permiso de los malos de turno, el objetivo que nos marcaremos al inicio de esta aventura. Con ayuda de los disparos de Spot y su «molón» salto, debemos abrirnos camino por los más inhóspitos e inmensos paisajes que nos podamos imaginar. Un auténtico viaje por los lugares más bonitos y preciosistas que jamás hayamos podido ver en nuestra Master System. Hoy, por fin, los usuarios de esta consola están de enhorabuena.

SIN COMPLEJOS

Así debieron afrontar los programadores de este juego





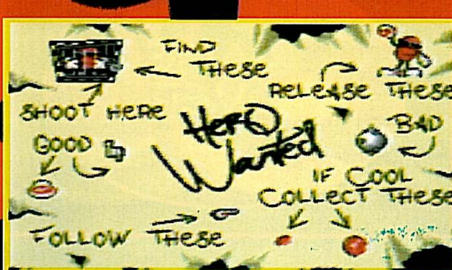


COOL SPOT

la papeleta que suponía versiona un juego tan alucinante como «Cool Spot». Muchos pensabamos que las posibilidades de nuestra Master System eran más limitadas, pero de lo que nos damos cuenta con este cartucho es que, el límite de una consola no está en las capacidades de esta, sino en la imaginación de los que la programan.
Así, en está versión lo único que no encontraremos serán los «scrolles» de fondo característicos de las «16 bits». Todo lo demás, inmensos gráficos, enemigos, músicas, animaciones, etc., todo, absolutamente todo, está en esta versión Master System. Todo lo que queriamos tener y nunca nos atrevimos a pedir.









RECORDANDO

Aunque ya todos conocéis el desarrollo de este juego, no está de más que se lo recordemos a algún despistadillo de esos que todavía andan por el mundo. Siguiendo un sistema de juego que marcaron títulos como «Mario» o «Sonic», debemos recorrer el nivel en curso en busca de la salida (en este caso la celda donde se encuentran nuestros compañeros). Recoger un determinado número de monedas que se nos marcará al principio del nivel será algo muy importante si queremos acabar la aventura con éxito. Todo lo demás, disparar y saltar, sabréis hacerlo como buenos jugones que sois.
¿Qué más nos queda por contar? Lo hemos dicho todo. Lo bueno y lo malo (si es que tenía algo malo). Todo lo que os queda por hacer a vosotros es conseguir este cartucho y pasar el tiempo lo mejor que podais. Con este juego, os aseguro que será una tarea fácil.

EDUARDO MANOSTIJERAS





DE CHAPA

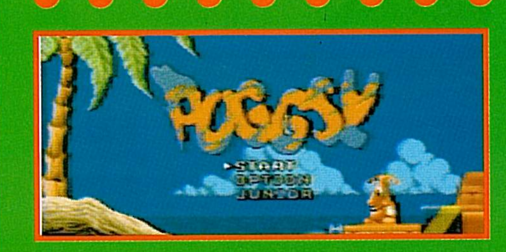


VALORACION

JUGABILIDAD	MOVIMIENTOS	ORIGINALIDAD	GRAFICOS	SONIDO	TOTAL
95	95	90	96	92	94

MEGA DRIVE

PUGGSY















Pasarela:
PUGSY
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: PSYGNOSIS
Distribuidor: COLUMBIA.
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1

No, por fortuna, y pese a lo que os haya inducido a pensar el titular que encabeza este artículo, Manolo Escobar no ha grabado una versión galáctica de su mayor éxito. En realidad lo cierto es que a Puggsy, el protagonista de este nuevo cartucho de Psygnosis, alguien le ha robado su nave, y ahora a nosotros nos toca deshacer el entuerto...

Los que sigais con asiduidad nuestra revista, conoceréis ya sobradamente nuestra preocupación por un aspecto que raramente es cuidado en la mayoría de los videojuegos que son lanzados al mercado: la originalidad.
Seamos justos, aunque de hecho ha habido, hay y seguirá habiendo excelentes cartuchos -baste si no citar nombres como «Street Fighter II», el reciente «Aladdin» o el completísimo «Super Mario All Stars»- que nos ofrecen casi tanta calidad como horas de diversión, sin preocuparse lo más mínimo de tratar de darnos tan siquiera un ápice de originalidad, lo cierto es que en el fondo creemos que cuando un juego conjuga en un mismo todo factores como jugabilidad, calidad técnica y originalidad, es cuando de verdad el jugador no sólo se ve agradado, sino también SORPRENDIDO.

¿DONDE ESTARA MI NAVE?

Todo este pequeño «rollo» viene a cuento de que «Puggsy», el nuevo lanzamiento de Psygnosis -a quienes recordaréis por clásicos como «Lemmings» o «Shadow of the Beast»- es precisamente uno de esos juegos que además de resultar divertidos, no vienen a repetir los tópicos ya utilizados por cientos de juegos; «Puggsy» es original empezando por el aspecto de su personaje -una mezcla entre Mr.Pototo y E.T.-, continuando por su desarrollo, y acabando por el hecho de que en cada una de sus fases las acciones a realizar son completemante diferentes.





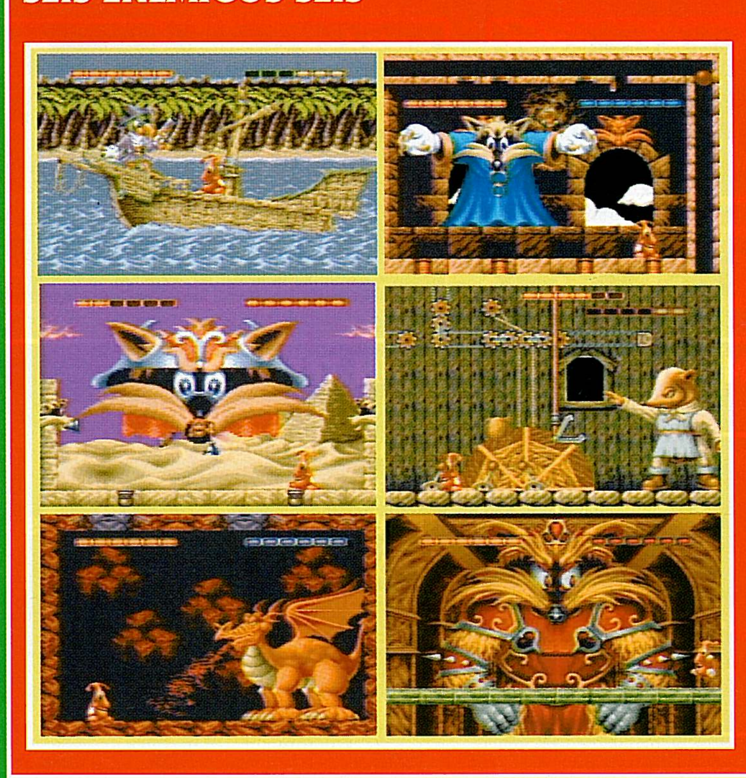




LADRONES DE NAVES

Aunque parezca mentira, ni siquiera en el espacio exterior uno puede sentirse tranquilo... y no por que vaya a venir una colonia de Aliens a hacerte picadillo, ni siquiera porque las tropas del Imperio te persigan. No, la cosa es mucho más triste y cotidiana: resulta que al bueno de nuestro amigo Puggsy le han robado su nave en uno de sus paseos espaciales, y a menos que la recupere, lo tiene «crudo» para volver a SUUUU CASAAAA (como diría E.T.) Como era de esperar es ahí

SEIS ENEMIGOS SEIS*



Como en las mejores corridas de toros, seis son los enemigos de final de fase que tendrás que «lidiar» si quieres salir «por la puerta grande» en este divertido cartucho de Psygnosis. Valor y al toro... perdón, al enemigo.

donde a nosotros nos toca entrar en acción para ayudar a este simpático «bichejo» alienígena a encontrar su peculiar armatoste espacial. Para ello vamos a tener que recorrer ni más ni menos que 51 niveles diferentes, vencer a seis enemigos de final de fase (el último de ellos es el que custodia nuestra nave), y sobre todo resolver una ingente cantidad de «puzzles» de inteligencia.

ODISEA ESPACIAL

Pues si, amigos, para hacer algo más que el más absoluto ridículo en este nuevo cartucho de Psygnosis os va a tocar devanaros los sesos con una frecuencia sólo comparable a la cantidad de veces que os troncharéis de risa mientras contemplais los dergarbados andares y desventuras de nuestro rechoncho y vacilón protagonista.

En cada uno de los niveles -cuya extensión, por cierto no suele ser muy elevada- encontraréis una serie de objetos que Puggsy puede coger y utilizar. Gracias a ellos podremos activar palancas, eliminar obstáculos que nos impedian avanzar, quitarnos del medio molestos seres alienígenas empeñados en arrebatarnos una de nuestras vidas, y en general, realizar diferentes tipos de acciones encaminadas a lograr nuestro principal objetivo: encontrar la salida hacia el siguiente nivel.







PEQUEÑO PERO MOLON

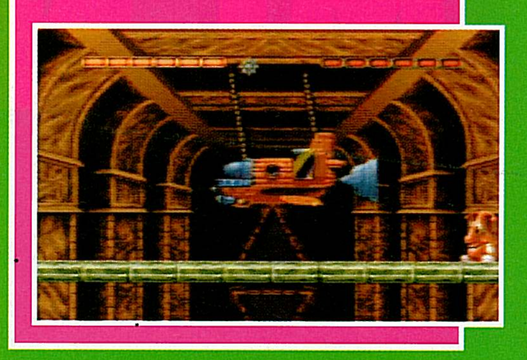
Puede que Puggsy sea feo y pequeñajo, pero lo que ya nadie le puede negar es que sirve como protagonista a un cartucho que es todo lo contrario: grande y bonito. Grande en el sentido de que nos ofrece diversión, originalidad y un desarrollo variado y ameno. Y bonito por que técnicamente el juego está muy logrado: desde sus gráficos, simpáticos y coloristas (mención especial para los enormes enemigos de final de fase), pasando por las variadas melodías que nos amenizan la partida todo en Puggsy es agradable.

No cabe la menor duda: un nuevo acierto consolero de los señores de Psygnosis.

MR.LYNCH

LA NAVE DE MARRAS

Ahí está. Silenciosa, resplandeciente, toda metálica ella , esperando a que un intrépido piloto tome sus mandos para, a la velocidad de la luz, surcar juntos el espacio. ¿Serás tú el afortunado?



QUIEN TIENE UN MAPA TIENE UN TESORO



Al principio de cada nivel se os ofrecerá una perspectiva aerea del mapeado del juego. En ella encontraréis marcados los niveles visitados y los caminos que los unen entre si. Una advertencia: Puggsy esconde diez niveles secretos... ¿seréis capaces de encontrarlos?

VALORACION

Jugabilidad	Movimientos	Originalidad	Gráficos	Sonido	Total
93	87	97	90	88	91


JAMES BOND JR
Mi nombre es Bond, James Bond Jr.
El sobrino del famoso agente 007 te proporciona toda la acción y la intriga del mundo. Como su tío, el joven James posee una inconcebible tendencia a buscar problemas, desafiar a las autoridades y atraer a bonitas chicas. Para ayudarle en sus aventuras está el también jovencísimo I. Q., un genio que crea dispositivos y aparatos secretos que permitirán a James salir vivo de los líos en que se mete.
Original Nintendo Seal of Quality
LICENSED BY Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
T•HQ International
Recommended for ages 8 to adult. Made in Japan. Game Pak (SNSP-006).
Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
T•HQ International, Ltd. 19 West Street Epsom Surrey KT18 7RL
T•HQ International, Ltd. is registered trademarks of T•HQ, Inc.
JAMES BOND, JR™ ©1992 EON Productions Ltd., MAC B, Inc.
©1990 DANJAQ S.A. and U.A.Financing Co. All Rights Reserved.
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

GAME BOY

PASARELA: BATTLETOADS
CONSOLA: GAME BOY
COMPAÑIA: TRADEWEST
DISTRIBUIDOR: NINTENDO
N. JUGADORES: 1

Los Battletoads vuelven a la carga con un cartucho en el que la acción y los golpes van a brillar por lo espectacular y dolorosos que van a resultar. Todavía siento dolor cada vez que nuestro protagonista obsequia a sus contrincantes con un escalofriante golpe final. Torturar así a nuestros colegas de partida no nos parece excesivamente ético.



BAT

Están aquí de nuevo: los más extraños seres que jamás hayamos podido encontrar en consola alguna, vuelven de la mano de Rare, una veteranísima compañia que antaño -bajo el nombre de Ultimate- nos deleitase con auténticas maravillas. Hoy, por contra, parece haber tomado el camino equivocado hacia el éxito. El juego que nos ocupa no es malo, ni mucho menos, pero no esta a la altura de una compañía como Rare quien, entre otras cosas, tuvo a bien obsequiarnos, hace ya muchos años, con un invento llamado Filmation.
Aparte de esto, y como ya te hemos comentado, una cosa no lleva a la otra. El juego que tenemos entre manos no es ni lo mejor ni lo peor, sencillamente «es».

LUCHANDO

El juego en si guarda mucha similitud con cierto tipo de cartuchos que hace algo de tiempo triunfaron tanto en ordenadores como en consolas. Nos estamos refiriendo, por supuesto, a la saga «Double Dragon». Recorrer calles, acantilados, cañones y demás tipos de escenarios luchando a brazo





LA CHIMENEA

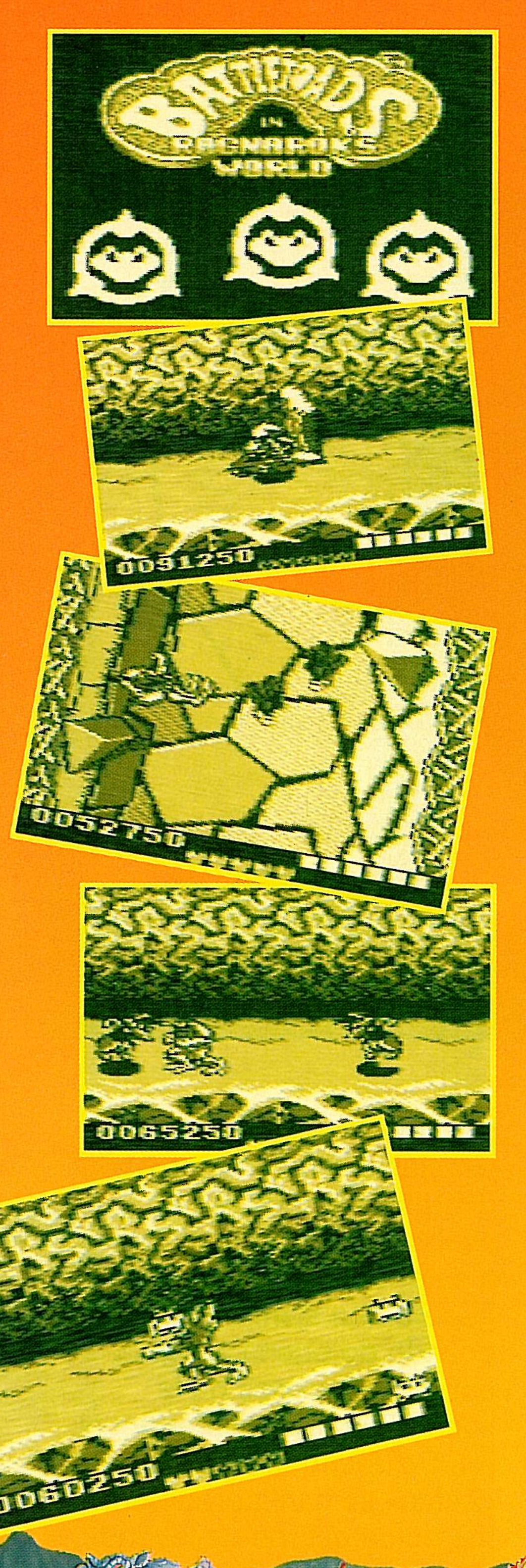
Bajar por una chimenea tan estrecha como esta, cual alpinista novato, va a resultarnos una tarea harto difícil. Pajarracos, devora hombres, imanes y cientos de enemigos más serán los responsables de que tu afición favorita se convierta en todo un tormento.





TLETOADS

CON ANCAS Y A LO LOCO









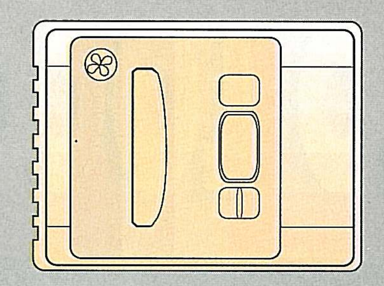


partido contra nuestros adversarios no es nada nuevo. Por ello, el único aliciente que se le podía encontrar a un título como este era saber si el nivel técnico alcanzado era lo suficientemente alto como para hacer de este cartucho un juego recomendable. Las razones para ello son: suaves «scrolles», rápidos y precisos movimientos y pasables gráficos. Si además tenemos en cuenta las buenas animaciones de ciertos enemigos del juego y las decentillas músicas que ambientan la aventura no nos queda otro remedio que afirmar que este juego, por lo menos, cumple con lo que se espera de un juego para nuestra Game Boy. Un cartucho que te divertirá sin demasiadas pretensiones.

Eduardo Manostijeras

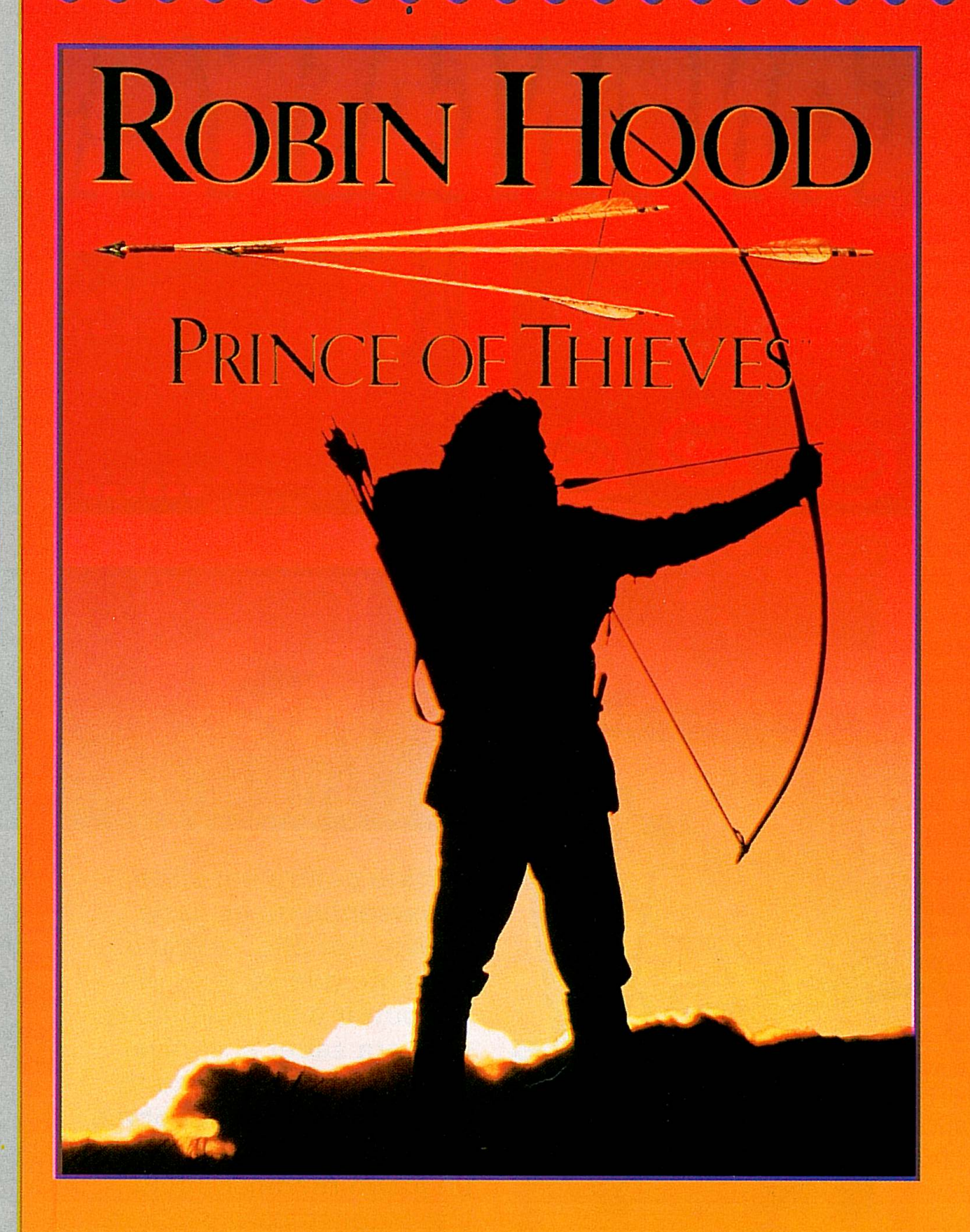


SUPER NINTENDO



ROBIN HOOD:

OK PASARELA:
ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES
CONSOLA: NES
DISTRIBUIDOR: SPACO S.A.
Nº JUGADORES: 1



El guaperas de Kevin Costner obtuvo uno de los mayores éxitos comerciales de su carrera con la nueva versión de uno de los grandes clásicos del cine de aventuras, que además batió también records con sus estupenda banda sonora. Ahora llega por fin el turno de que Robin Hood coseche nuevos laureles en nuestras queridas consolas...

En efecto, con una cierta demora respecto a la aparición de «Prince of Thieves» para la Game Boy, nos llega por fin la esperada versión para su hermana no portátil de 8 bits, la Nes, que va a contar para la ocasión con el grato privelegio de ver como todos los textos que se nos muestran durante el transcurso de la partida han sido traducidos al castellano. Gracias a ello vamos a poder disfrutar plenamente de esta aventura, que en lo referente a su desarrollo aborda un género que siempre ha gozado de buena acogida entre los usuarios de la «ochobitera» de Nintendo: el rol. De hecho, títulos como «Zelda» se han labrado una merecida estirpe de leyenda,

PRINCE OF THIEVES







AVENTURA EN SHERWOOD

que nos hacen pensar que este género no es ni mucho menos tan minoritario como se acostumbra a aceptar. Por otra parte este cartucho cuenta con el respaldo de un argumento sensacional, que es obviamente esa hermosa historia que todos conoceréis del hombre que robaba a los ricos para dárselo a los pobres, y que arriesgó su propia vida por su amada y por su rey...

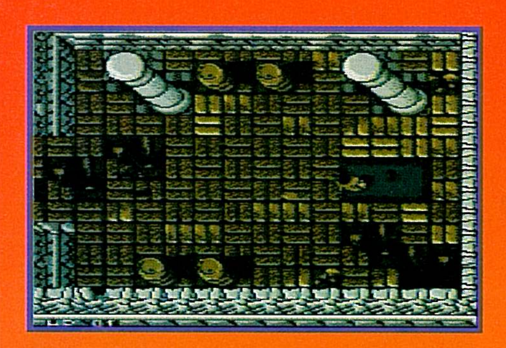
EL PRINCIPE DE LOS LADRONES

Nuestra aventura comienza con Robin -todavía de Locksley-, cautivo en una fría mazmorra, tras ser hecho prisionero mientras combatía en las Cruzadas junto a su buen rey Ricardo Corazón de León. Por tanto nuestro primer objetivo va a consistir en escapar de la prisión e intentar volver a Inglaterra, para lo cual, si somos los suficientemente avispados, vamos a contar con la ayuda de dos amigos, Azeem y Peter Dubois.

Retomamos en este momento lo que ya os adelantabamos al comienzo de estas lineas para recordaros que «Robin Hood» es un juego de rol, y como tal se maneja a través de un menú de opciones que nos permite coger y utilizar objetos, buscar cosas escondidas, hablar con otros personajes y otro buen

LA PANTALLA DE STATUS

Pulsando el botón START durante la partida accederás a esta pantalla, en donde se te mostrarán informaciones tan valiosas como los objetos que llevas, tus niveles de fuerza para atacar y defenderte, o el lugar en que te encuentras.







número de opciones gracias a las cuales vamos a poder avanzar paulatinamente en esta gran aventura. Nuestros objetivos finales son claros: derrotar al malvado y desleal Sheriff de Nottingham, que trata de usurpar el trono de su hermano Ricardo en ausencia de éste -a la par que tiraniza con sangrantes impuestos a sus subditos-, y por supuesto salvar a Marian, el amor de Robin, a quien el Sheriff trata de obligar a desposarse con él.

HABLANDO SE ENTIENDE LA GENTE

A lo largo de los parajes que recorreremos durante nuestra aventura, aparecerán en nuestro camino diferentes personajes -amigos y enemigos- con los que podremos entablar conversación para obtener valiosas informaciones.



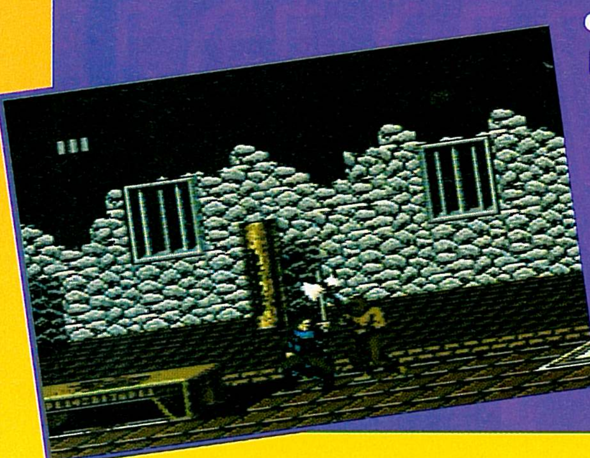
DEMASIADO ARCADE, FORASTERO...

Visto el juego en su totalidad -para lo cual os aseguramos vais a tener que jugar bastantes partidas-, lo cierto es que en su conjunto «Robin Hood: Prince of Thieves» ofrece un balance un tanto incierto. Por una parte resulta que el número de objetos y acciones a realizar para completar la aventura es bastante reducido. Y por otra, no ocurre así con el número de enemigos al que debemos hacer frente, y de hecho a lo largo de la aventura vamos a pasar más tiempo dándole gusto a nuestra espada y a nuestro arco, que devanándonos los sesos pensando como utilizar los objetos recogidos.
Si a esto le sumamos que los gráficos son sólo correctos e igualmente los sonidos tan sólo discretos, el resultado final es que si no fuera por la escasez de títulos de rol aparecidos a lo largo de este año, este «Robin Hood» no sería tan interesante como de hecho creemos que es, pues nos ofrece la poco frecuente ocasión de disfrutar de un estilo de juego muy lejano al de los clásicos juegos de plataformas con que se nos bombardea una y otra vez.

● ● ● ● ● ● MR.LYNCH

¡¡EN GUARDIA!!

Existen dos modos de combate diferente. Por una parte podemos, mientras recorremos el mapeado, atacar a cualquier enemigo, pero si nos acercamos demasiado a él, accederemos a una pantalla especial, en la que con los dos contendientes en primer plano, tendremos que librar un apasionante duelo a muerte.



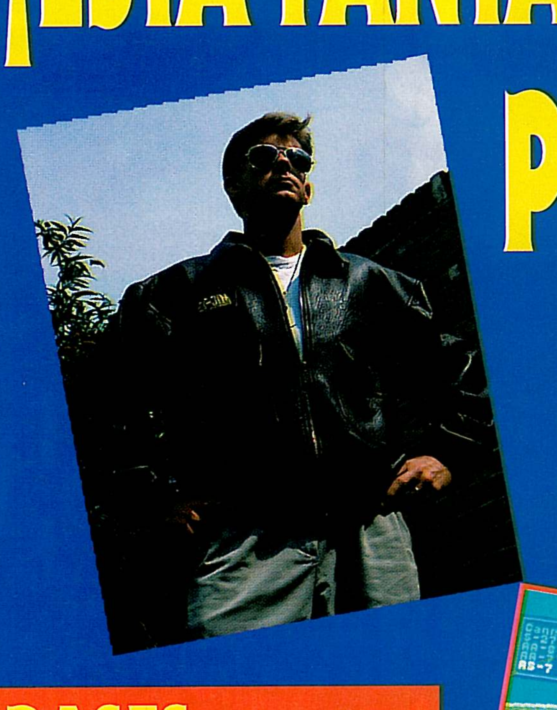


CONCURSO DOMARK - OK SUPER CONSOLAS

CONCURSO DOMARK - OK SUPER CONSOLAS

CONCURSO DOMARK - OK SUPER CONSOLAS

¡ESTA FANTASTICA CAZADORA PUEDE SER TUYA!









BASES

Si quieres ganar esta fenomenal cazadora, idéntica a la que utilizan los pilotos de reactores, todo lo que tienes que hacer es contestar correctamente a las preguntas que a continuación te vamos a formular y enviarnos el cupón adjunto –no valen fotocopias– a la redacción de OK Super Consolas.



PREGUNTAS

1) ¿Qué país fabrica el caza Mig-29?
- ❑ A) Rusia
- ❑ B) EE.UU.
- ❑ C) Japón

2) ¿Cuántos motores a reacción lleva el Mig-29?
- ❑ A) 4.
- ❑ B) 3.
- ❑ C) 2.

3) ¿Cuál de estos juegos no ha sido realizado por Domark?
- ❑ A) F-1.
- ❑ B) Super Mario World.
- ❑ C) Davis Cup World Tour

Señala las respuestas que creas correctas

1	2	3
A	A	A
B	B	B
C	C	C

Nombre:
1er apellido 2º apellido
Domicilio:
Nº: Piso: C. Postal
Ciudad: Provincia:
Teléfono: Edad:

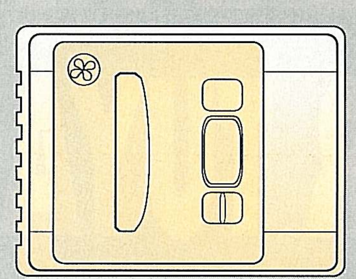


Plaza República del Ecuador nº 2, 1º B 28016 Madrid

CONCURSO DOMARK - OK SUPER CONSOLAS



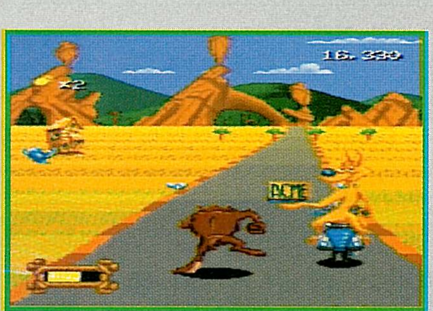
SUPER NINTENDO



Pasarela:
TAZMANIA
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía: T-HQ
Distribuidor: DRO SOFT.
N. Jugadores: 1



He aquí uno de los juegos más extraños y originales que hemos podido ver en mucho tiempo. Y no sólo por que resulte divertido, sino también por que es bastante alucinante comprobar como un cartucho como este, ha adoptado un sistema de juego tan poco acorde a su protagonista como son los juegos de carreras.







En este juego no debéis poneros a los mandos de ninguna espectacular moto, ni siquiera debéis evitar que vuestro contrincante no llegue a la meta, tan sólo debéis estar atentos de cazar el máximo número de pajarillos que os sea posible, para conseguir que nuestro amigo Taz alcance un nivel de empacho que le impida moverse.
¿Como hacemos esto? Bueno, es bastante sencillo, tan sólo debemos correr a lo largo de una interminable carretera por la que, además de circular nuestras alegres presas, lo harán también algunos vehículos pesados que pueden convertir nuestra esbelta figura en un rollo de pelos sin valor alguno.

CORRIENDO

Por supuesto, nuestro endiablado personaje tiene la posibilidad de utilizar su potente giro de tornado para avanzar a velocidades de vértigo por estas carreteras de Dios, pero ten cuidado, nuestra presa no corre tanto como nosotros, por lo que corremos el peligro de perderla y tener que esperar de nuevo hasta su llegada (con la consiguiente pérdida de tiempo). Esquivar motos y autobuses, saltar por encima de inmensas charcas o evitar de paso que unos molestos animalejos nos tapen los ojos con sus manos (mención especial para dicha secuencia) serán algunos de los principales aspectos a controlar si no queremos perecer en el intento.

BONUS

A lo largo de esta infinita carretara encontrarás también casi infinitos Bonus. Recógelos y conseguirás puntos adiccionales, que te vendrán de perlas a la hora de entrar en ese lugar al que sólo acceden unos cuantos seres privilegiados: la tabla de records (aunque quizás también sirvan para algo más).

TAZMANIA

EL DIABLO SOBRE RUEDAS

Por supuesto y para complicarnos un poco más las cosas, el tiempo corre en contra nuestra, obstáculo que, por otro lado, no sería mucho problema de no ser por lo escaso de este.

MUY ORIGINAL

Trás todo lo comentado, nuestro amigo Taz caerá desfallecido víctima de un irreversible empacho pajaril que le impedirá continuar la aventura. Un ratillo de digestión y... de nuevo a la carretera.

¿Qué os parece la idea? Lo cierto es que resulta muy divertido ver como el dichoso Diablo de Taz-mania corre detrás de unos indefensos pajarillos, o como es aplastado por un pesado trolebus o, lo más divertido, ver como Wendal T. Wolf, un simpático lobo cachorro, se cuelga a lomos de Taz en busca de protección (estaría muy bien si no nos tapase los ojos).

Si te gustan los juegos de carreras, no te engañes. Aquí tienes un auténtico y genuino arcade... un tanto extraño. Con unos movimientos geniales, unas animaciones muy simpáticas, unos gráficos preciosos y una música muy pegadiza, ¿Qué más quereis? Lo se, un poco más de adicción después de la tercera partida.

EDUARDO MANOSTIJERAS

LOS PAJARILLOS

Con esta cara de alelados no es de extrañar que hasta el mismísimo Taz sea capaz de cazarles (esto tiene mérito, teniendo en cuenta que Taz tiene menos cintura que un jarrón chino). Cuando los tengas a tu altura, unas palmitas sevillanas y... ¡Zas!, un pajarillo menos al que dar de comer.

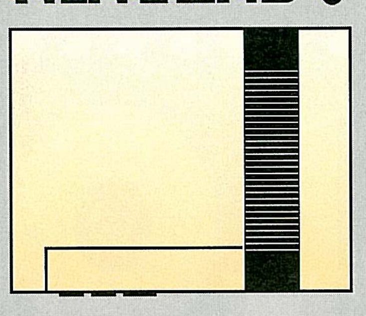




VALORACION

Categoría	Puntuación
JUGABILIDAD	68
MOVIMIENTOS	92
ORIGINALIDAD	85
GRAFICOS	75
SONIDO	80
Total	80

NINTENDO



Pasarela:
CRASH DUMMIES
Consola: NINTENDO.
Compañía: LJN
Distribuidor: SPACO
N. Fases: 4
N. Jugadores: 1

CRASH D



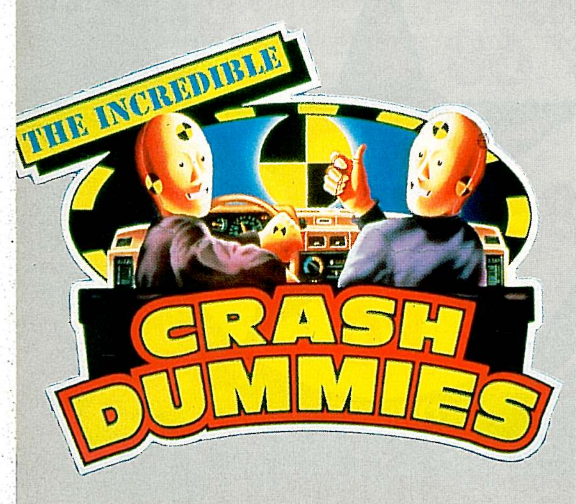




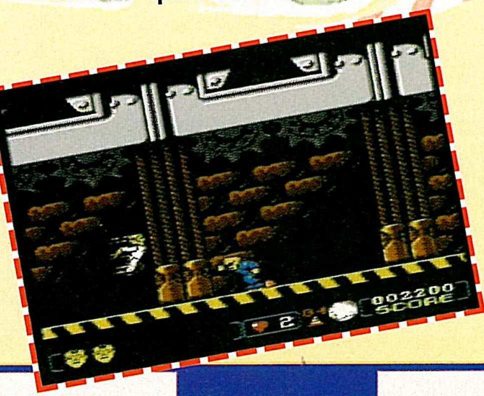


¡A LA RICA

Es cierto que en esta sociedad en que vivimos el trabajo está cada vez peor... y si no, que se lo cuenten a los pobres Crash Dummies, cuya principal ocupación a lo largo del año se centra en servir como conejo de indias en las más horribles colisiones automovilísticas.



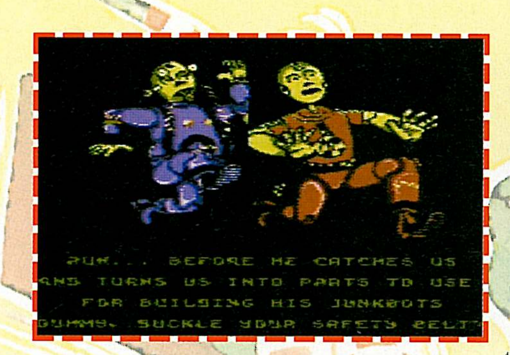
Los usuarios de Nintendo están de enhorabuena: uno de los pocos juegos que se ha versionado este año para todas las consolas, Crash Dummies, tiene el placer de aparecer en este formato, con el mérito de ser la mejor y más divertida versión que hemos podido jugar de este título... así de contundente.
Mientras en otras versiones nos limitábamos a destrozar físicamente a nuestro sufrido protagonista, en esta que nos ocupa, se ha dado forma a un magnífico juego arcade, muy al estilo de clásicos como Batman o Robocop. Una auténtica pasada de juego que te comentamos en las siguientes lineas.



JUGANDO

Para deleite de los aficionados a este tipo de cartuchos, los

UMMIES

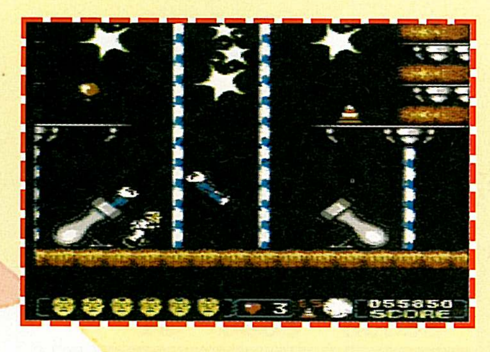




señores de LJN nos han creado cuatro niveles (y algún que otro subnivel) con los que poner a prueba nuestra capacidad para desempeñar un trabajo tan sacrificado como este.
En la piel de uno de estos muñecos, debemos recorrer cada uno de los niveles del juego, buscando algun animalejo o persona a quien rescatar.

GALLETA!





En nuestro camino encontraremos los más variopintos enemigos que podamos imaginar, enemigos que, con algo de mala sombra, obstaculizarán nuestro camino obligándonos, incluso, a tener que deshacer nuestros pasos. Un toque simpático es, sin duda, el momento en que perdemos la cabeza (tomadlo en el sentido literal) ya que el control sobre nuestro personaje se tornará un tanto... extraño. Recoger nuevas armas, luchar contra los típicos enemigos de final de fase y rescatar perros indefensos completan el repertorio de acciones de unos personajes que, a pesar de los golpes recibidos, todavía incluso parecen pensar.

ACABANDO

Nos alegramos que de nuevo salga un juego realmente interesante para nuestra Nintendo. Un cartucho que nos devuelve el interés por un tipo de juego que se hizo famoso con titulos como Megaman o Batman y que últimamente estaba un poco descuidado. Con cartuchos así da gusto sentarse delante de nuestro televisor en los días de lluvia, para disfrutar de un arcade tan clásico como nuestra propia consola Nintendo.
Por cierto, la música, en la misma linea que el resto del juego, se pegará a tu boca con la misma insistencia con que lo hacen las horribles canciones del verano... del lejano verano.

EDUARDO MANOSTIJERAS

LOS ITEMES

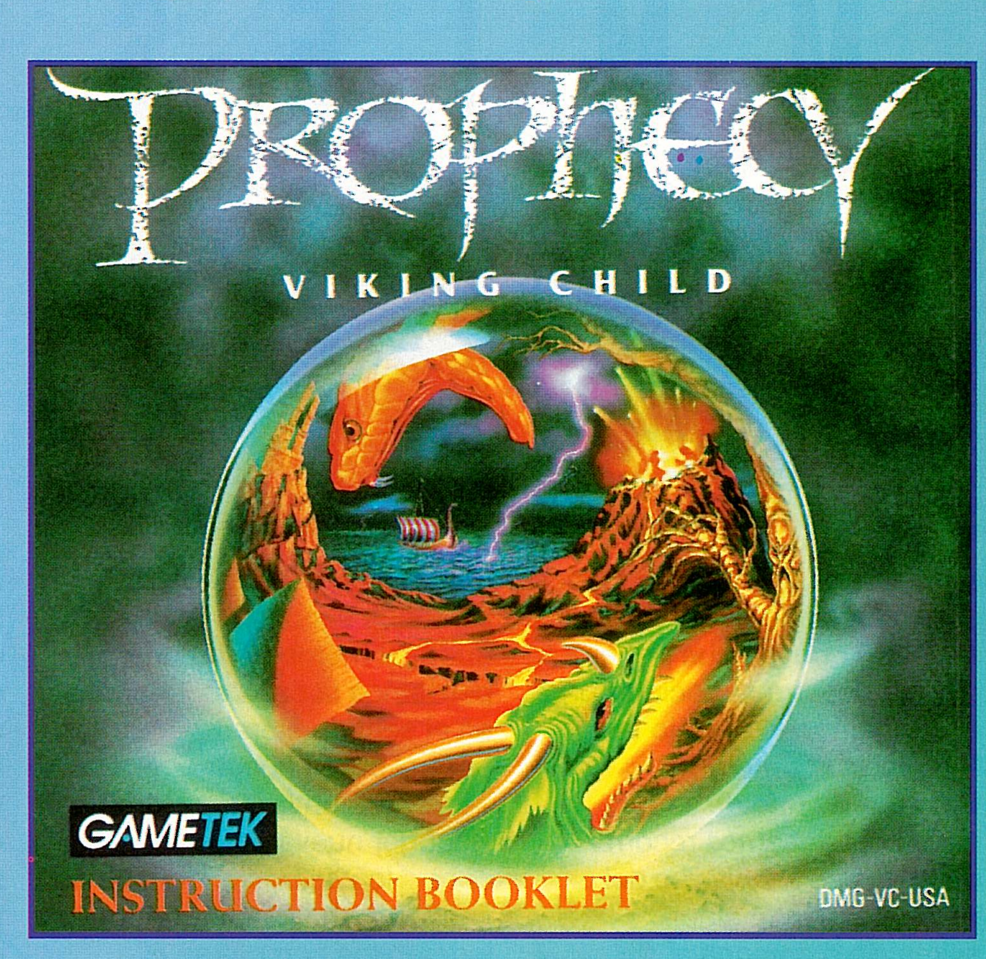
Cabezas, cohetes, volantes, acite y un sin fin de objetos, nos proporcionarán diversas ventajas indispensables para acabar con éxito la aventura. No dudes en recogerlos cuando te encuentres con uno de ellos. El nunca te abandonaría.



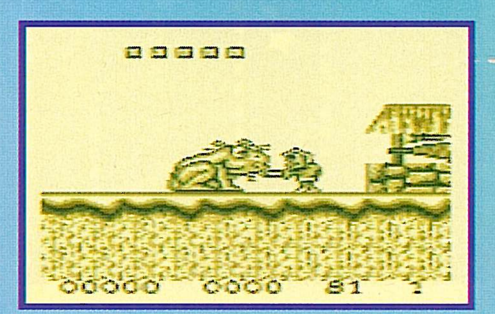
GAME BOY

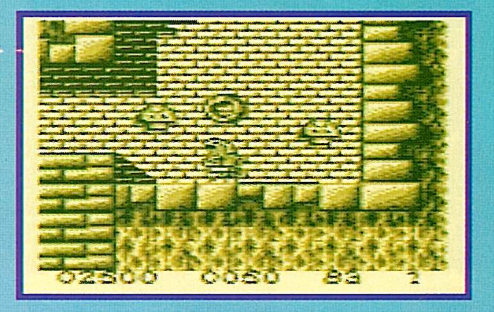
PASARELA: PROPHECY (VIKING CHILD)
CONSOLA: GAME BOY
COMPAÑIA: GAMETEK
DISTRIBUIDOR: DRO SOFT.
N. FASES: 8
N. JUGADORES: 1

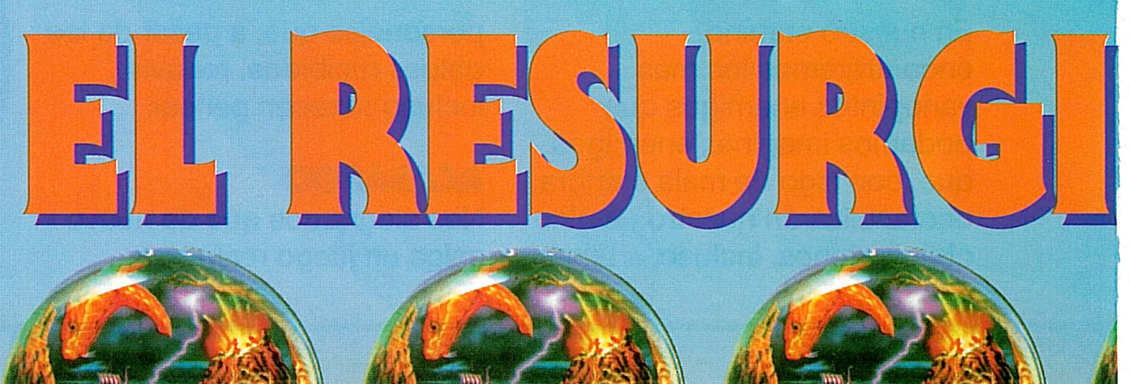
Estamos de enhorabuena, la palabra «originalidad», que parece estar reñida con unos cuantos programadores, vuelve a la actualidad de la mano de un cartucho en el que la historia pinta menos que un Bic boca abajo. Un cartucho que brilla por ser casi tan original como él mismo...



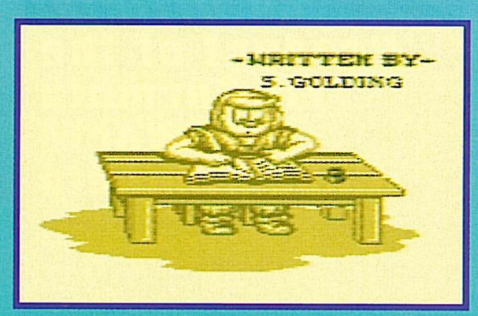
No sabemos con certeza el proceso que sigue un equipo de programación cuando se plantea llevar a cabo un proyecto. Todo debería partir de la base de una buena historia que, conjuntamente con un original sistema de juego y una buena puesta en escena, proporcionarían a dicho equipo el orgullo personal de haber llegado a programar algo que realmente valga la pena. Lo que no entendemos, para nada, es que los señores de GameTek se planteen llevar a cabo un proyecto con menos historia que un vaso de limonada y cuyo sistema de juego es semejante al de otros mil juegos anteriores. Con todo

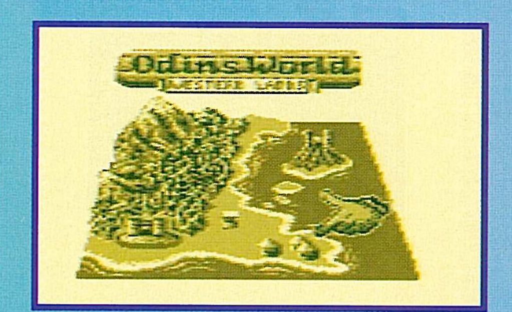












esto no queremos decir que el cartucho sea malo (de hecho os aseguramos que no lo es), tan solo queremos criticar, por enésima vez, la tremenda falta de originalidad de la que hacen gala los privilegiados programadores de consolas.

POR FIN... LA HISTORIA

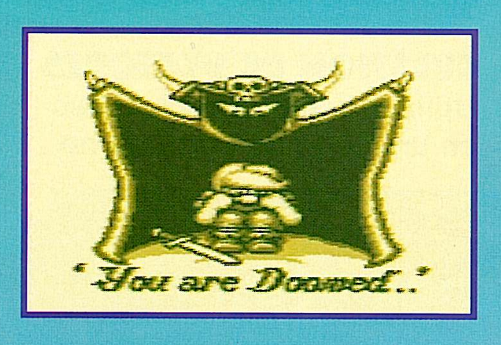
Para que no os quedéis con las ganas de conocer tan original historia, ahí va, resumido en tres líneas (se podría resumir en una palabra) el argumento de tan innovadora historia: bonito país en que crece un chavalote fuerte y sano es invadido por las terribles fuerzas del mal comandadas por el hijo del Maestro de la Oscuridad. Chavalote fuerte y sano va en busca del "pesao" de turno para devolver la felicidad a tan bonito país (leedlo otra vez por si no habéis captado la idea). Llegados a este punto, será mejor que pasemos a aspectos más positivos de este cartucho.

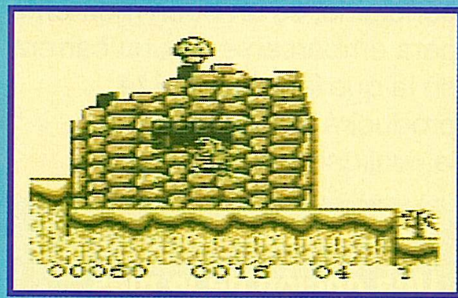
UNA DE GRAFICOS

Trás el vendaval de críticas de los primeros párrafos , tenemos que hacer mención a la buena calidad técnica que invade todo el entorno del juego. Desde los bonitos y simpáticos gráficos de presentación, hasta las distintas pantallas en la tiendas de objetos, pasando por los distintos decorados de cada fase (aunque estos tengan una menor calidad), en todos ellos se nota que, por lo menos, había un buen puñado de artistas en el equipo. Los movimientos y sonidos, tan normales como el resto de arcades, cumplen por lo menos a la perfección en un juego que, de no ser por la mencionada falta de originalidad de unos programadores algo vaguetes, podría haber llegado a ser algo. Muy original.



Doctor Jones









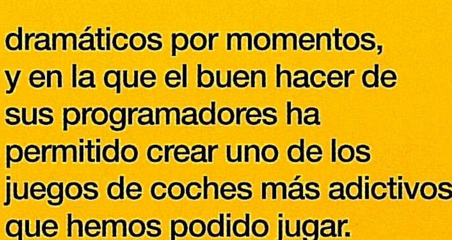
MEGA DRIVE

PASARELA: F-1
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: DOMARK
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. JUGADORES: 1 ó 2



Domark parece haber dado con la formula ideal para servirnos un cartucho de Fórmula 1: combinar sprites convencionales con gráficos vectoriales, para crear un magnífico juego de carreras en el que destacan, con luz propia, los alucinantes y suaves movimientos.





Hacía algún tiempo que no aterrizaba por nuestras consolas Mega Drive un buen juego de carreras de Fórmula 1. Ahora que la temporada en dicha categoría está más que concluida, es un buen momento para embarcarse en una carrera en la que la velocidad te producirá vértigo, en la que la rivalidad tomará tintes dramáticos por momentos, y en la que el buen hacer de sus programadores ha permitido crear uno de los juegos de coches más adictivos que hemos podido jugar.

CUESTION DE VECTORES

Utilizar gráficos vectoriales en un juego de carreras no



1 ó 2 JUGADORES

Una opción de lo más interesante es la que permite jugar de forma simultanea a 2 consoleros. La pantalla se mostrará dividida en dos para visualizar a ambos corredores al mismo tiempo. En estos momentos llegaremos a unas cotas de diversión realmente espectaculares.





F - 1

●●●●●●●●●

es algo que se hayan sacado de la manga los señores de Domark. En «F-1 Grand Prix» de Accolade en su versión PC, se utilizaba esta misma técnica con unos resultados realmente asombrosos aunque, puestos a mostrar ejemplos, valga también el









LA NUEVA FORMULA

«F-1 Virtual Racing», la increible máquina recreativa de Sega (que en muy poco tiempo podremos ver en nuestra Mega Drive), que se lleva -por mucho- la palma. Más peligroso aún desde luego, es mezclar «sprites» convencionales con gráficos vectoriales, técnica que, mal trabajada, puede volverse contra uno mismo. En el caso que nos ocupa, este "cocktail", unido con la magnífica animación de la carretera, consigue ambientar de forma perfecta eso cuyo nombre suena algo así como «juego de carreras». Muy bien, de veras.

A CORRER

Llegado el momento de echar unas buenas carreras con este cartucho, el juego en sí nos ofrece varias opciones con la que hacer mucho más variado su desarrollo. Podremos elegir entre competir en el modo arcade, entrenamiento o en campeonato, así como cargar un campeonato previamente salvado. Uno o dos jugadores simultáneos proporcionan esa rivalidad que uno espera de un cartucho con esta temática. Por último, elegir alerones, tipo de cambio de marchas y neumáticos será el último escollo antes de lanzarnos a una carrera en la que la diversión está asegurada. Un magnífico cartucho, en definitiva que, sin demasiadas pretensiones, te mantendrá enganchado a la pantalla cual culebrón de la tele. Vé por él.



● ● Eduardo Manostijeras

ELIGIENDO

Seleccionar el tipo de aleta correcto o el mejor neumático para ciertos terrenos será determinante a la hora de afrontar con garantías un compromiso como este. La elección del cambio de marchas entre manual o automático será algo totalmente irrelevante... cuando controles tu vehículo a la perfección.





GAME BOY

STAR TREK (TH

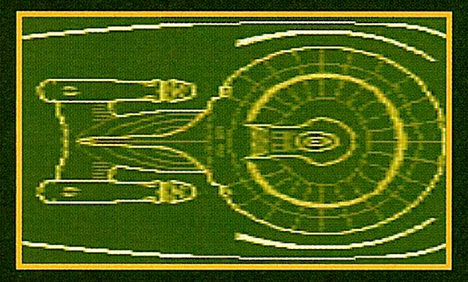
PASARELA : STAR TREK (THE NEW GENERATION)
CONSOLA: GAME BOY
COMPAÑIA: ABSOLUTE ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. JUGADORES: 1



La nueva generación de Star Trek pasa de la televisión a nuestra Game en un cartucho que, trás algunos meses de aprendizaje, logrará engancharte a la pantalla durante, al menos, más de cinco minutos... ¿qué más quieres?







Sinceramente, no pensamos que los protagonistas de Star Trek se mereciesen un juego como este en su debú en nuestra pequeña pero querida Game Boy. Es justo reconocer, sin embargo, que lo señores de Absolute Entertainment han trabajado de lo lindo a la hora de diseñar el programa, pero por desgracia, también debemos reconocer que los resultados no son, ni mucho menos, los apetecidos. ¿Cómo se explica esto? Bueno, la idea que da forma al juego no está nada mal; nosotros, en el puente de mando de nuestra nave Enterprise debemos comunicarnos continuamente con cada uno de los tripulantes de la nave, los cuales, como era de esperar, tienen asignada una labor específica. La misión a realizar nos será comunicada al comienzo de cada nivel a

CONFLICTO GE

E NEW GENERATION)

través del Capitán Jean-Luc Picard. Trás ser esta por fin asignada, pasaremos a la aventura...

EN EL ESPACIO EXTERIOR

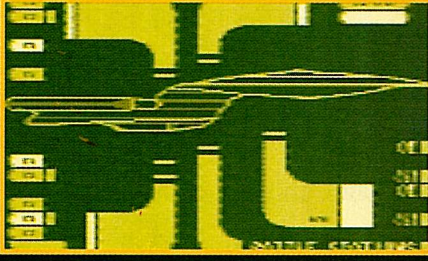
Determinar el rumbo de la nave, ajustar la velocidad y desactivar los escudos y el armamento mientras nos encontremos en una zona “pacífica”, será lo primero que deberemos hacer al ponernos a los mandos de nuestra nave. Ahora, un viaje intergaláctico nos transportará a aquel lugar del espacio en que se vaya a situar la acción. Unos cuantos toques de habilidad para entrar en la orbita del planeta en cuestión y... a solucionar los problemas de los demás.

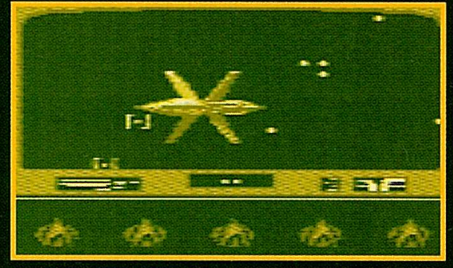
¿AVENTURA O ARCADE?

Todas las tareas que te hemos comentado anteriormente, así como reparar los circuitos de tu nave cuando esta resulte dañada, o incluso transportar personas y objetos de los distintos planetas a tu nave y viceversa, serán acciones que deberás realizar bajo la atenta mirada de tu instructor. Hasta aquí todo va bien, el problema llega cuando nuestra querida Enterprise se ve en la obligación de entrar en combate. Dejarte los ojos en la pantalla y conseguir que el consumo de aspirinas en nuestro país suba considerablemente (por aquello de los dolores de cabeza que produce) es lo único que vamos a conseguir en esta fase del juego. Ya veis, estamos ante un cartucho interesante que pierde todo su interés en las fases Arcade y en los largos periodos de tiempo que vamos a necesitar para dominar todas las posibilidades del juego. Podría haber sido mejor.

Doctor Jones



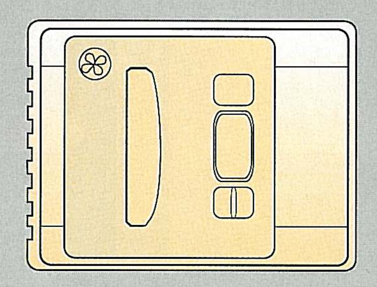




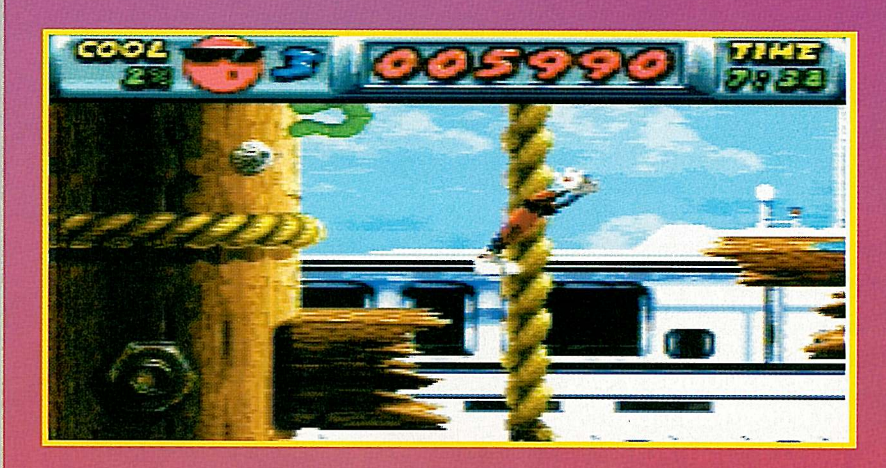


ENERACIONAL

SUPER NINTENDO



C O O L

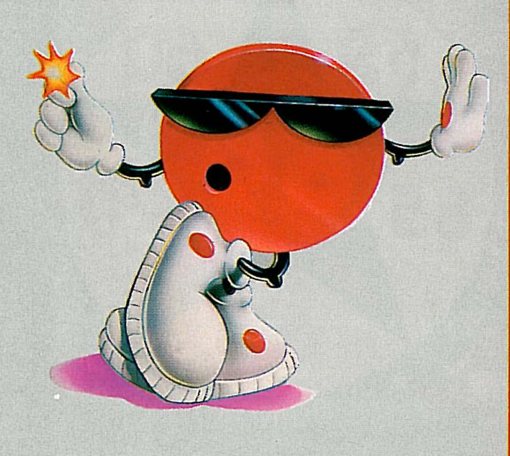


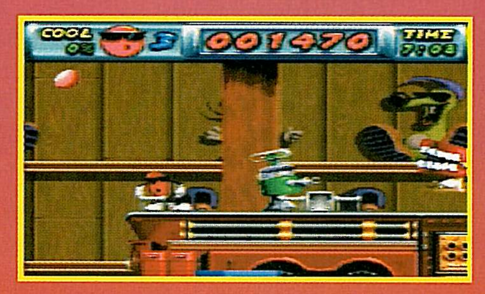


¡¡CHAP

PASARELA : COOL SPOT
CONSOLA:
SUPER NINTENDO
COMPAÑIA:
VIRGIN GAMES
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. JUGADORES: 1

Aunque hace ya bastante tiempo que la versión Mega drive de este título pasó por nuestras pantallas, esta simpática chapa de playa ha tenido la delizadeza de pasearse por nuestra Super Nintendo con unos aires que para nada difieren de los que soplaron tiempo atrás. Una versión tan perfecta como poco innovadora que dejará satisfechos a todos.







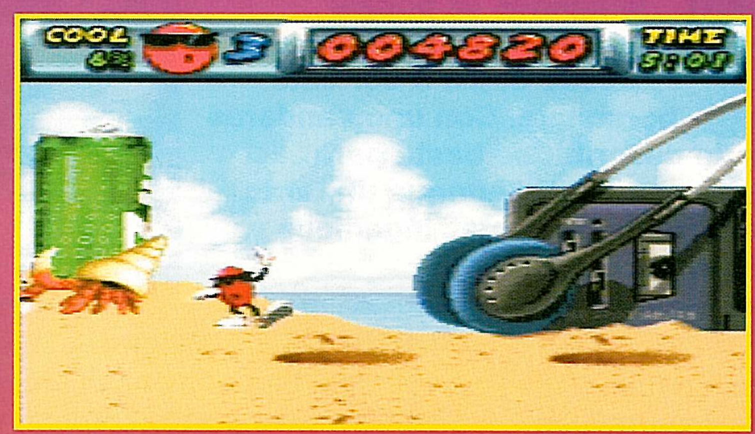
El protagonista de este cartucho, una simpática chapa de 7Up con mucha marcha, se encuentra con el terrible problema que supone saber que sus amiguetes, chapas también, se encuentran encerrados, víctimas de de un complot que ha preparado la competencia para hundirlos. La historia, como podéis comprobar, es bastante original, tan original como los personajes, los escenarios y las animaciones.
Antes de entrar en detalles, os voy a comentar un hecho que ya habréis deducido con estas primeras líneas: el juego derrocha originalidad, diversión y simpatía por los cuatro costados.

ES... COOL SPOT

Nada más ver la pantalla la magnífica escena de presentación, con nuestra chapa haciendo surfing «a lomos» de una cristalina botella de 7Up, ya nos empezamos a imaginar lo que vamos a encontrar trás la pantalla de opciones.
Nuestra simpática chapa hará acto de aparición en una desértica playa en la que cangrejos y demás habitantes

S P O T





EAU!!







habituales por estas latitudes intentarán hacernos la vida imposible. Recoger un cierto numero de «güays» (vaya nombrecito) que la propia consola nos comunicará será la primera de las acciones que debemos realizar antes de intentar rescatar a nuestros compañeros.

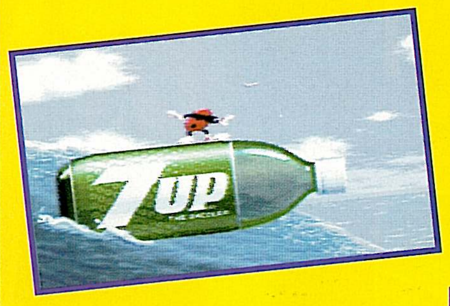
Trás liberarles de las rejas que les privan de tan ansiada libertad, estos te obsequiarán con una fase de bonus en la que nuestra única misión será la de observar con detenimiento lo que ocurre en la pantalla, nada más.

LOS SPOT



Los «Spot» son los colegas de nuestro protagonista particular. Encerrados en jaulas bajo el mando de los siniestros agentes de la Poca Cola, esperan con impaciencia la llegada de su héroe (¡oh! que tierno). Si supiesen que nuestro amigo está en la playa tomándose un 7Up no albergarían tantas esperanzas.

COOL SPOT







Espero que con estas imagenes os podais imaginar lo simpático que puede llegar a ser este personaje. Con unos andares realmente difíciles de describir se basta para encandilarnos con un personaje que, aunque un tanto extraño a primera vista, resulta de lo más ingenioso y, por si no lo he dicho todavía, divertido.

FASEANDO

Es tan genial la ambientación que rodea al juego que incluso los gráficos de fondo guardan una relación en el tamaño con respecto a nuestro dicharachero personaje.
Encontrar gigantescas hamacas y walkmans en la playa, avanzar por un inmenso muelle con yate incluido o navegar por las peligrosas aguas que podemos encontrar en el interior de una barca de goma, serán una mínima parte de las situaciones que nos podremos encontra a lo largo de la aventura.
Una mención especial merecen los movimientos de nuestra chapa. Con unos andares tan simpáticos como exagerados, recorrer todos y cada uno de los escenarios del juego se torna una tarea francamente divertida.
Por último, no podemos olvidarnos de las músicas. Desde el alucinante R... de la primera fase hasta la más genuina música de vaqueros en la fase del tren, todas gozan de una calidad realmente asombrosa, consiguiendo ambientar el juego hasta límites insospechados.
Lo dicho, ninguna innovación con respecto a la versión Mega Drive, pero tan divertida como esta. El que quiera más diversión, que se vaya al circo.

Eduardo Manostijeras

LAS FASES



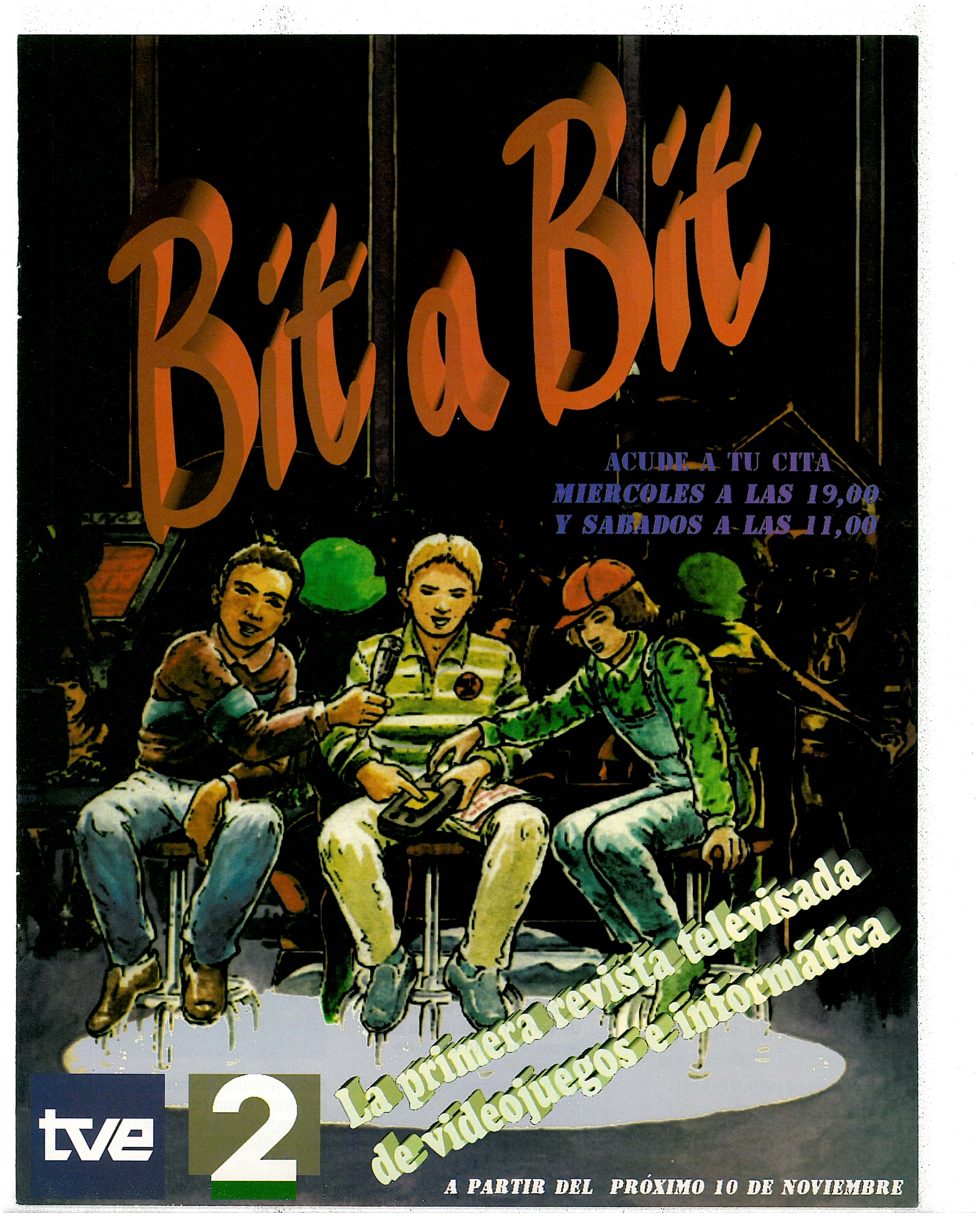
Ambientadas con unos gráficos realmente alucinantes y gigantescos, en un numero de 11 nos llegarán a nuestra pantalla aportando mayor dificultad con el paso del tiempo. Aunque carentes de enemigos de final de fase, pasar cada una de ellas se nos antoja una tarea harto difícil. Aun así, os será imposible desengancharos de este cartucho.

LOS BONUS

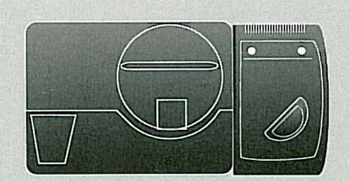


Recoge todos los «güays» que puedas al tiempo que intentas elevarte hasta lo más alto de esta apetecible botella de 7up. Reconocemos que la tarea es bastante difícil pero, para un "chapas" como tú, eso no es problema.




Bit a Bit
ACUDE A TU CITA
MIERCOLES A LAS 19,00
Y SABADOS A LAS 11,00
La primera revista televisada
de videojuegos e informática
tve
2
A PARTIR DEL PRÓXIMO 10 DE NOVIEMBRE

MEGA CD



Pasarela: JAGUAR XJ 220
Consola: MEGA CD.
Compañía: CORE
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2

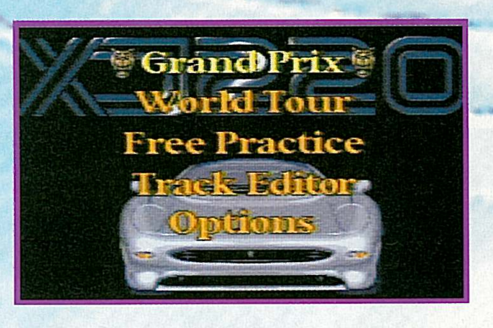
JAGUAR

El primer juego de coches para Mega-CD que hace uso del hardware de este, no consigue alcanzar el resultado esperado. Aunque lo cierto es que el juego alcanza un nivel de calidad muy elevado, las causas del pequeño bajón en la valoración global resultan un tanto difíciles de explicar. Aún así, trataremos de hacerlo en las siguientes líneas.



Core ha pecado de "novata» a la hora de llevar a cabo este proyecto. Teniendo como tiene a su disposición un hardware de lo más moderno e innovador (técnicamente hablando), Core no ha sabido llevar a buen puerto la elaboración de un juego que, en otros tiempos, habría sido una maravilla pero que, hoy en día, no parece dar de si todo lo que de él se esperaba. Uilizar el magnífico hardware que soporta el Mega CD, y crear un juego cuya suavidad de movimientos deja mucho que desear, no es desde luego la idea que nosotros tenemos de un juego para Mega CD.





JUGANDO

El juego en sí, que ya fue versionado anteriormente para otros sistemas domésticos, nos reta a participar en un gran campeonato por los mejores circuitos del mundo. A los mandos de un potente Jaguar XJ220, alcanzar velocidades de vértigo no será una tarea excesivamente difícil de conseguir.



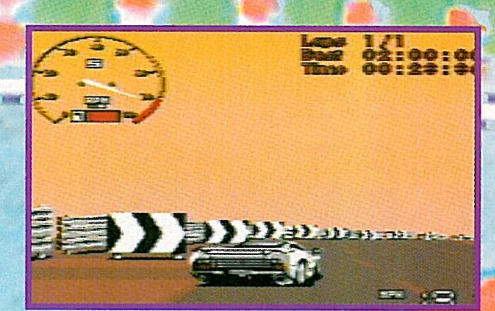
Manteniendo un desarrollo muy similar a el de juegos anteriores, en este «Jaguar...» tendremos la posibilidad de elegir entre el modo práctica, carrera individual o campeonato. Conseguir un buen tiempo, como todos habréis deducido,











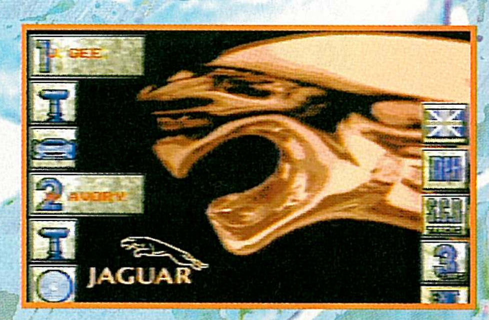
EL DEVORADOR DE KILOMETROS

será condición indispensable para optar a una buena posición en la parrilla de salida. Después, rojo, amarillo y... verde, la acción comienza, al tiempo que un cierto aire de decepción se palpa en el ambiente. Será el momento en el que la carretera comenzará a moverse con una cierta brusquedad, brusquedad que, con el tiempo, puede dejar de ser tan molesta como es en un principio.

OPINION RESERVADA

Con todo lo visto, no es de extrañar que el juego no haya sido muy bien acogido por nuestra parte. De todas formas, hay que aclarar ciertas cosas: el juego es muy bueno, el problema radica en lo que uno espera y lo que uno encuentra. ver juegos como «Batman Returns» dan una pequeña idea de lo que este juego podría haber sido. Gráficos muchos más grandes y movimientos muy suaves, son una buena prueba de lo que es capaz de hacer esta potente máquina.
Aún así, no reprochamos nada a sus programadores, ya que, por lo menos se ha visto que, interés han tenido a la hora de desarrollar este juego (la intro inicial y el editor de circuitos es una buena prueba de ello). Lo dicho, los señores de Core han pagado la novatada y se han quedado un poco cortos con este CD. Otra vez será.

DOCTOR JONES





MEGA DRIVE

DAVIS CUP

Pasarela: DAVIS CUP (WORLD TOUR)
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: DOMARK
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2

Domark, trás la «atrevidilla» campaña publicitariade este cartucho -ver nuestro anterior número- nos presenta, por fin el cartucho completamente finalizado. Un juego de tenis en el que, lamentablemente, la perspectiva que se consigue está muy por encima de lo que vamos a encontrar en su desarrollo.

MATCHAC

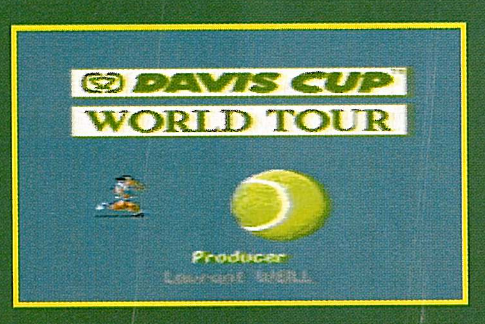
(WORLD TOUR)

En nuestro anterior número, en uno de los recuadros que acompañaban al reportaje de la ECTS 93´, os mostrabamos la «impresionante» lámina que había servido a Domark para promocionar este producto. Tenemos que reconocer que, en el primer momento que vimos la imagen, casi nos olvidamos completamente del cartucho. Hoy la situación es diferente, comentar el juego es lo más importante en estos momentos y para ello estamos aquí precisamente.
De entrada te puedo comentar lo «gracioso» que resulta, en las primeras partidas, ver como nuestro jugador se revuelca -literalmente- por el suelo intentando golpear a la pelota. Por desgracia, en las siguientes partidas, este «tic» del jugador se tornará un tanto molesto. Superando esto, es posible que encontremos algo de diversión en este cartucho.

PELOTEANDO

Trás elegir entre la infinidad de posibilidades que ofrece cualquier juego decente de tenis, saldremos, cual chiquillo recien salido de la «mili», a comernos el mundo. Buenos, más bien nos van a comer a nosotros ya que, en los primeros momentos, las pelotas correran de un lado a otro de la pista sin que podamos hacer mucho (aparte de esquivarlas para que no nos golpeen). Trás esto, un descanso, un vaso de agua, y, de nuevo a la faena con





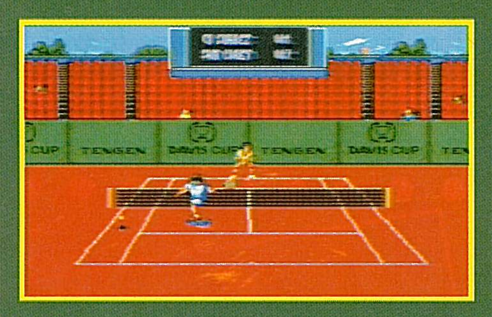


LA PERSPECTIVA

En este juego se ha conseguido crear una magnífica perspectiva 3D que no se ve compensada por el resto del juego. Un magnífico y rápido movimiento de la pista en perspectiva, da ese toque de realismo que todo juego de este tipo necesita.

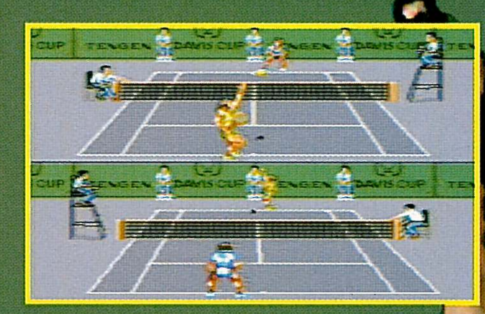


A A TU RIVAL



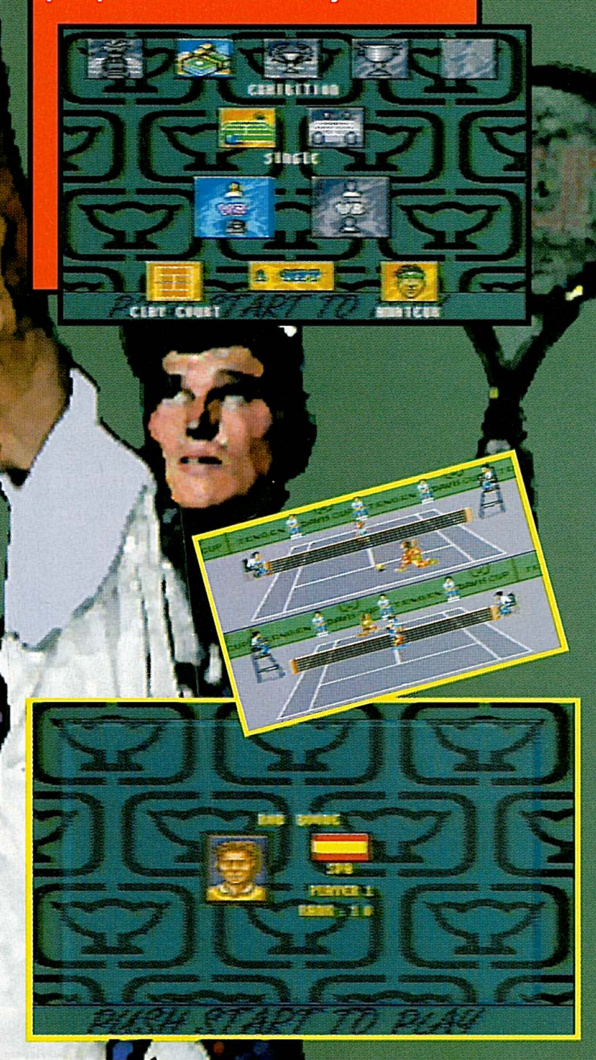






OPCIONES

Partido individual o dobles, jugador, nacionalidad, sets, pista y demás opciones típicas de este tipo de juegos será lo que puedas encontrar en estos menús. Ni un poquito más, ni un poquito menos. Lo justo.



nuevas esperanzas. Por desgracia, nuestro jugador no debió aprender a andar cuando le correspondía, ya que besar una y otra vez el suelo se convertirá en su afición preferida.
Una vez que consigamos controlar medianamente a nuestro jugador (no importa que siga tirándose al suelo) el partido comenzará a cobrar un nuevo interés. Por desgracia, la diversión no va a pasar mucho más allá de lo aceptable.

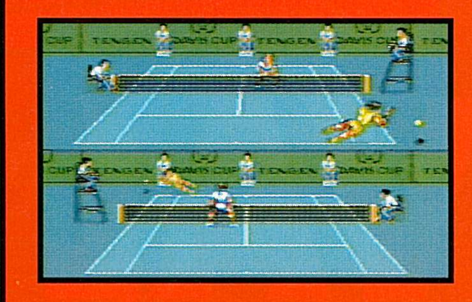
CRITICANDO

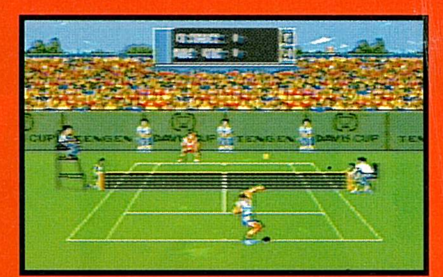
No quiero pecar de ser demasiado exigente, pero una magnífica perspectiva como la que incluye este juego, no es bastante para crear un buen cartucho de tenis.
Ni siquiera dotar al cartucho de un modo de dos jugadores tan adictivo como el que este incorpora nos parece de hecho suficiente. Aparte de unos buenos gráficos hacen falta unos buenos movimientos, que este juego no tiene.
Lo dicho, opciones, gráficos, buena perspectiva y algo de adicción, pero falla lo ya comentado.
Otra vez será.

   DR. JONES

JUGADORES

Al seleccionar la opción de 2 jugadores la pantalla se dividirá en dos (no se va a dividir en tres) dando la opción así de que cada jugador observe a su tenista en primer plano. Aunque un tanto incomodo al principio por lo reducido de la pantalla, con un poco de tiempo conseguirás acostumbrarte a esta divertida modalidad de juego.





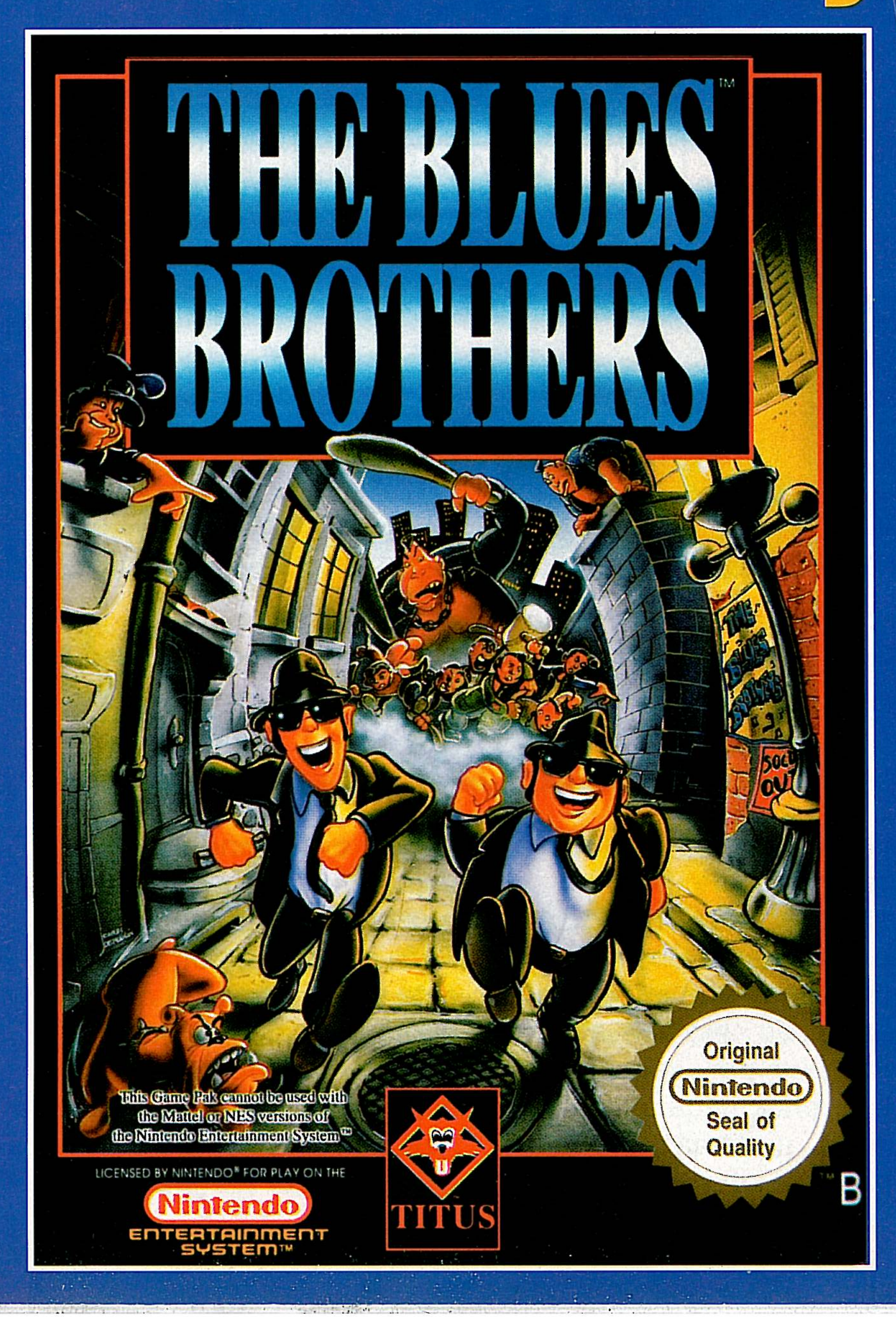


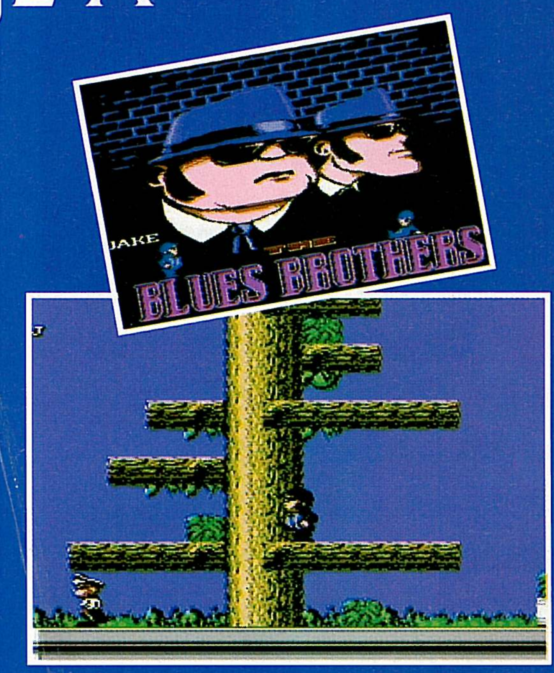
RESULTADOS DEL CONCURSO

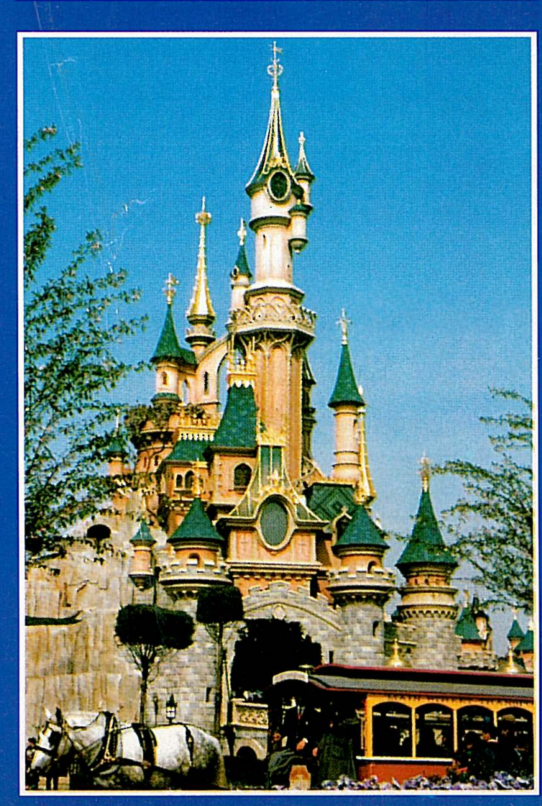
The Blues Brothers

LUIS MIRALLES LLIEDRA, DE SUECA (VALENCIA), HA SIDO EL GANADOR DEL FANTASTICO VIAJE A

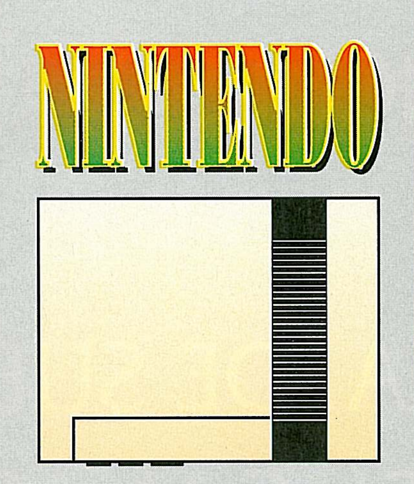
Euro Disney







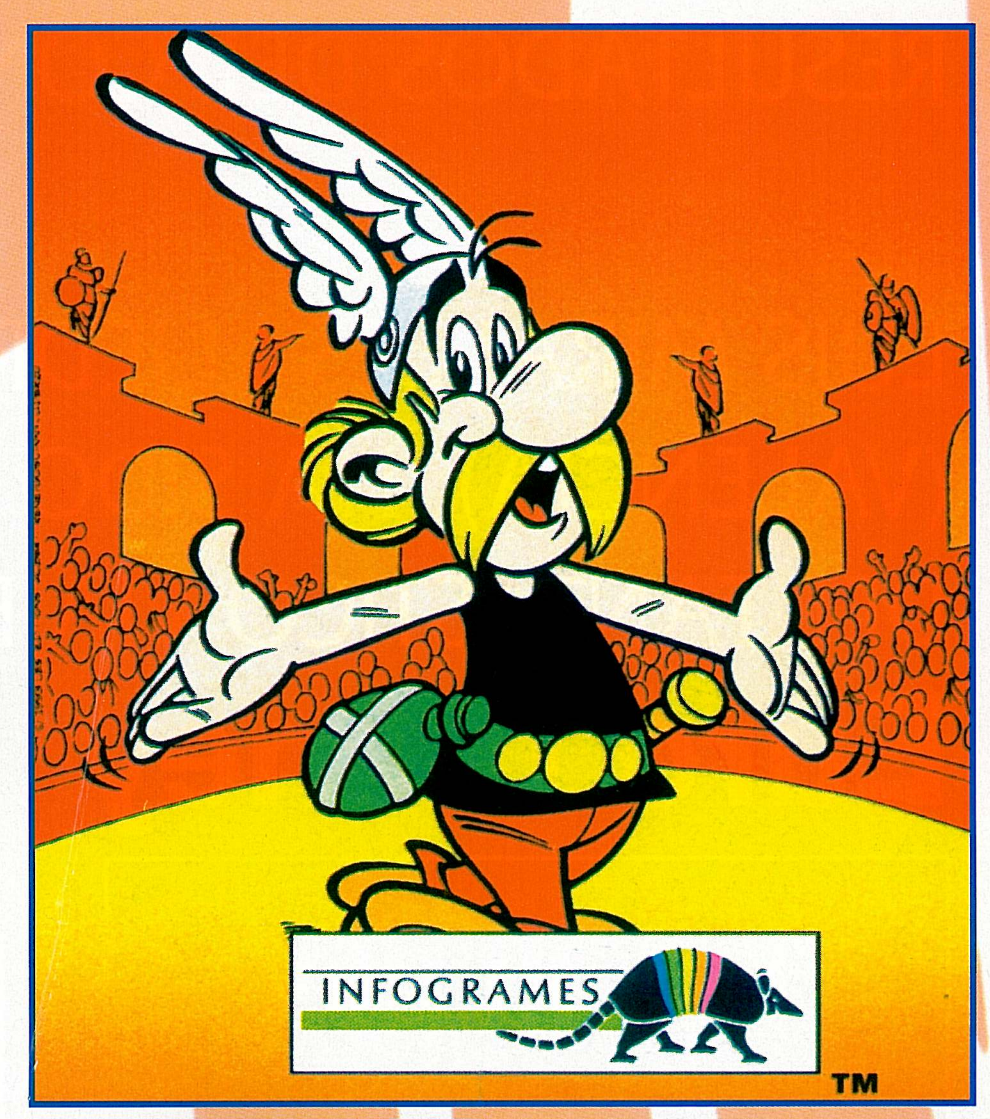
NINTENDO

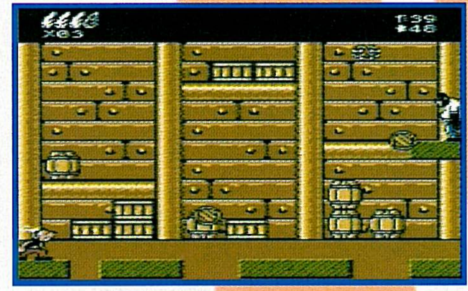


PASARELA: ASTERIX
CONSOLA: NINTENDO
COMPAÑIA: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA
N. JUGADORES: 1

La última version para las consolas Nintendo de este reciente éxito de los videojuegos llega por fin a nuestro pais. Con la estupenda tarjeta de presentación que supone haber sido creada por un equipo de programación español, nos disponemos a contarte las exquisiteces de un cartucho que guarda mucha similitud con la versión para su famosa hermana mayor, la Super Nintendo.





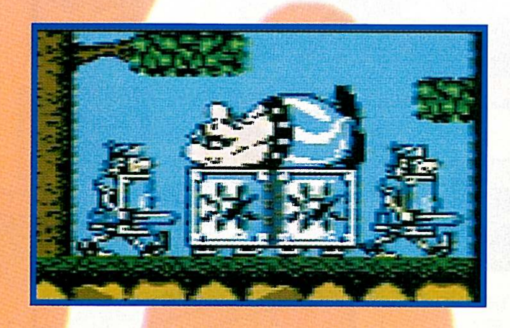




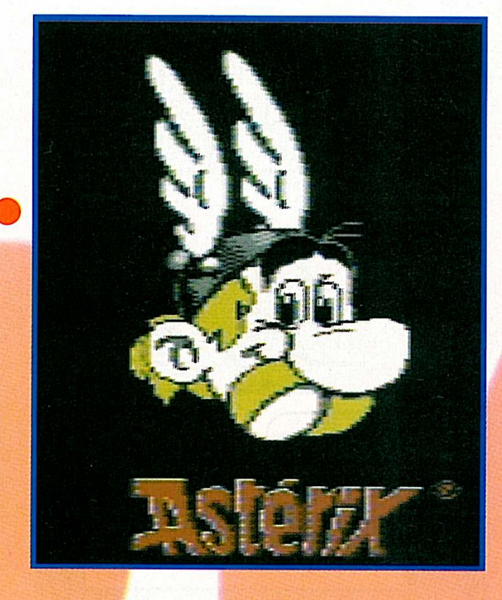
UNA DE R

Trás haber podido disfrutar primeramente de unas maravillosas versiones de este título para Game Boy y SNES, esperábamos con impaciencia la llegada de esta nueva versión que, para regocijo de los veteranos usuarios de Nintendo, no tiene nada que envidiar a la de su hermana mayor, excluyendo, por supuesto, las mayores posibilidades de esta.
Para que os hagais una idea, esta versión tiene el mismo número de niveles que en Super Nintendo, los mismos escenarios (con las diferencias lógicas), los mismos enemigos y las mismas trampas. El que

ASTERIX







no se divierta con este cartucho es por que no quiere.

NEW FRONTIER



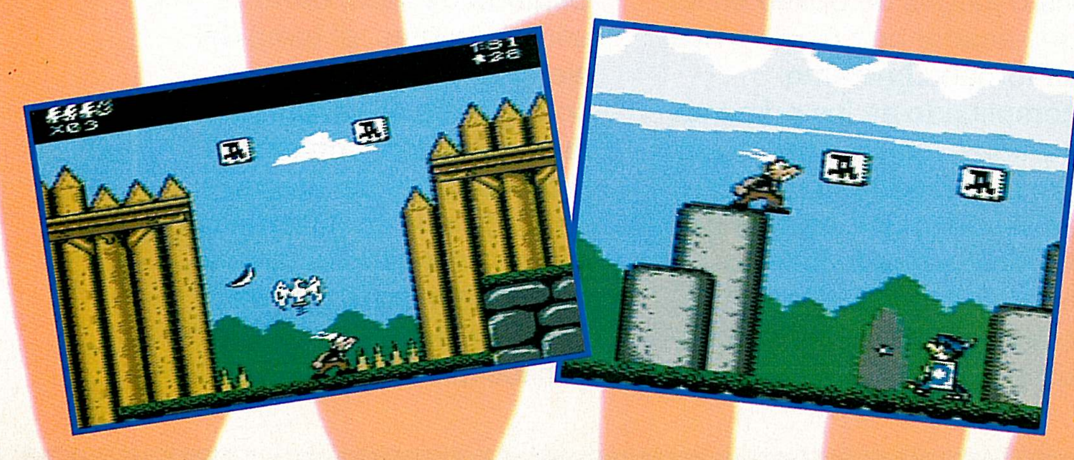
En pasados reportajes sobre este título en otras versiones, haciamos mención a un equipo de programación español que, rectificando lo dicho, había trabajado ya en otros proyectos para consolas. Por suerte, su gran oportunidad vino de la mano de tan Galo personaje (algo un tanto irónico) y, como era de esperar, no defraudaron. En Game Boy crearon el mejor juego a nivel técnico que jamas habiamos visto en dicha portátil, en Super Nintendo crearon un cartucho tremendamente divertido, que repartía todos sus méritos entre los preciosistas gráficos del juego y sus magníficas animaciones. En nuestra NES no iba a suceder lo contrario, un magnífico regalo que guarda todo lo mejor de cada versión, adaptado a las posibilidades de una consola que se niega a quedarse anclada en el tiempo.

¡OLEEEE...!

Por si no leistes los anteriores reportajes, te explicaré que el objetivo del juego se centra en rescatar a Obelix de las garras de los romanos (esto es más irónico aún). Para ello, debemos atravesar cada una de las peligrosas zonas que separán la Galia de los dominios Romanos. Siguiendo las pautas de un clásico arcade, nuestros puños, y alguna que otra poción mágica, serán las únicas armas de que dispondremos en un cartucho que te cautivará por sus geniales gráficos, simpáticas animaciones y pegadizas músicas. Un "cocktail" explosivo que te procurará decenas de horas delante de tu televisor aunque, por supuesto, no debes olvidar hacer los deberes.
Sabor español.

Eduardo Manostijeras

OMANOS





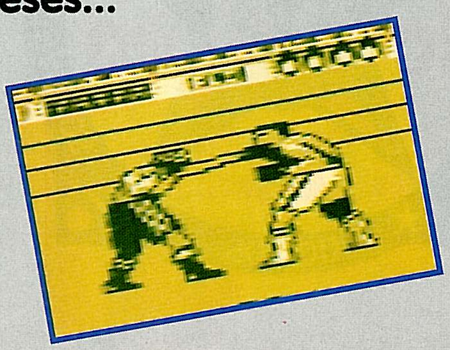
GAME BOY

PASARELA:
MUHAMMAD ALI
CONSOLA: GAME BOY
COMPAÑIA: VIRGIN
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. JUGADORES: 1



CON EL ... DE TU ...

Nunca hasta ahora había jugado con un juego de boxeo tan real. No se trata de que el cartucho en sí tenga unos gráficos espectaculares, tampoco goza de unos excelentes movimientos, ni siquiera el sonido es nada del otro mundo, pero gracias a él me voy a ahorrar unos cuantos miles de pesetas de gimnasio todos los meses...

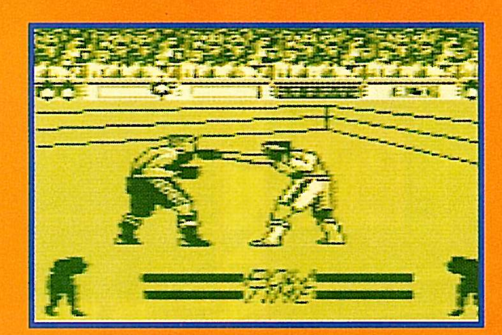


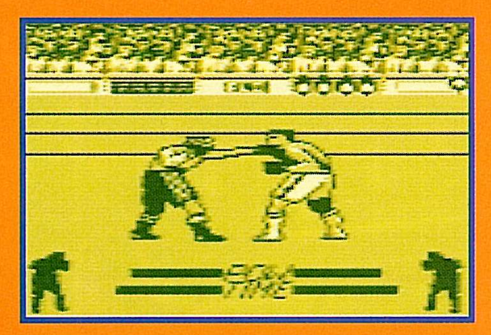
Virgin Games se ha servido, como tantos otros, de un nombre famoso para introducir en el mercado un cartucho de boxeo cuya dificultad va más allá de lo imaginable. Hemos visto juegos de boxeo en los que acabar con nuestro rival se tornaba bastante complicado en las primeras partidas, lógico. Más lógico era que el ganar o perder dependiera únicamente de lo hábiles que fuésemos a la hora de golpear a nuestros adversarios. Lo que no nos parece tan lógico es que, para ganar en este Muh... debamos tener la misma fuerza física que el mismísimo Sylvester Stallone en Rocky V.

GIGANTES

Dejando de lado, durante unos instantes, el tema del ejercicio físico, tento que comentaros el extraordinario tamaño de los luchadores protagonistas del juego. Es cierto que no gozan de un amplio repertorio de golpes, también es cierto que los «sprites» de los personajes son los mismos para todos los

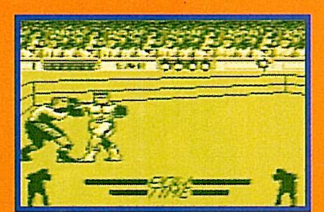
MUHAMMAD ALI

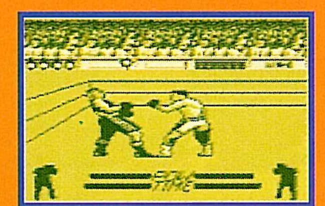






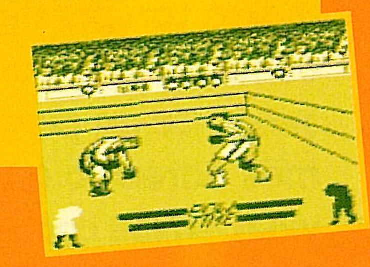






¿GRAFICOS 3D?

El juego utiliza un sistema de representación visual un tanto peculiar. Los luchadores se moverán a lo largo y ancho de la pantalla de una forma independiente del ring que, en contra de lo que pudiésemos imaginar, girará alderedor nuestro a su libre albedrio. Eso es integración, y lo demás son tonterías...



SUDOR FRENTE

luchadores, podemos criticar, incluso, que sus movimientos sean un tanto estáticos (más bien rígidos), pero lo que no podemos dejar de alabar es el extraordinario tamaño de estos y que muy pocas veces (por no decir ninguna) hemos podido observar en nuestra Game Boy.

BOXEANDO

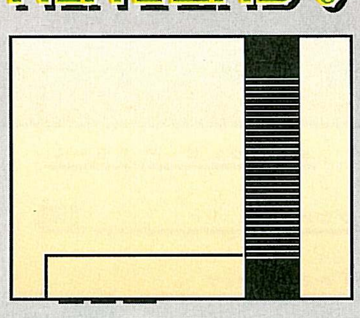
Como ya te hemos comentado, el repertorio de golpes de que disponemos no es demasiado extenso. Golpes de derecha e izquierda a distintas alturas así como la "casi" indispensable posibilidad de cubrirnos, junto con el clásico "gancho" forman un repertorio de golpes que, con el tiempo, se reducirán a un machaque continuo y frenético de los botones A y B de tu Game Boy. Sí, sí, como lo oyes, jugar con este cartucho es comparable a hacerlo con el más clásico de los juegos de "olimpiadas", con la única diferencia de que, en esta ocasión, debemos machacar las teclas durante minutos y minutos seguidos. Cuidado con las ampollas.

  Doctor Jones



PASARELA

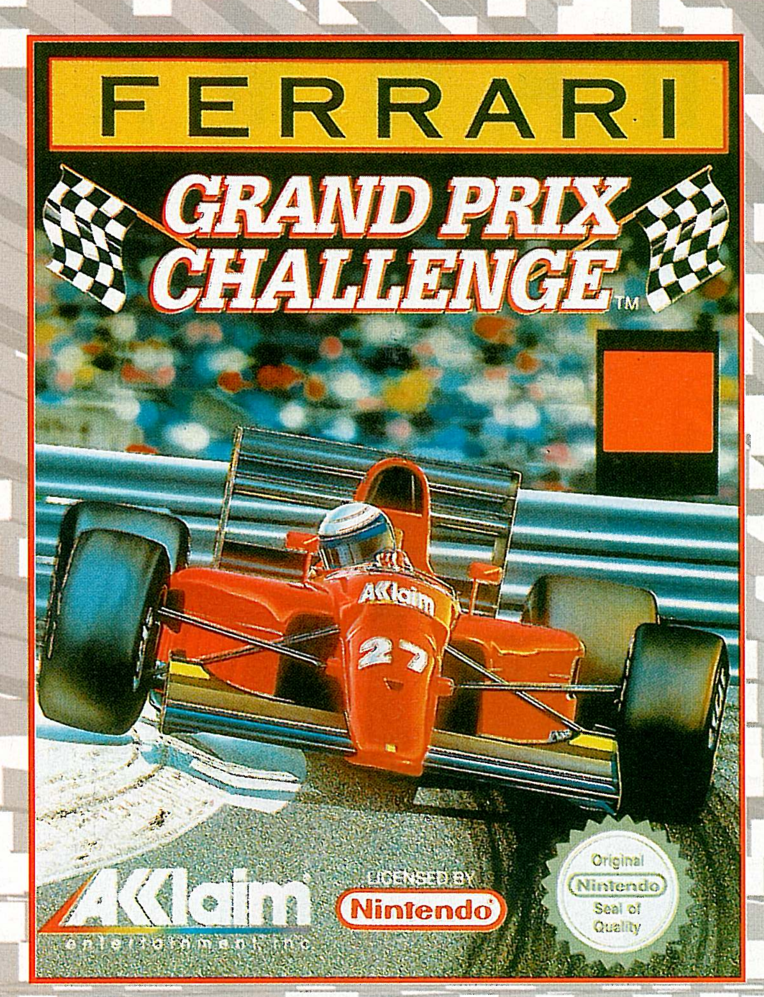


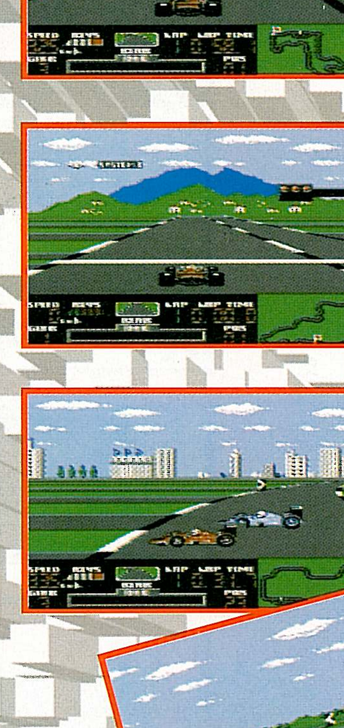


PASARELA:
FERRARI GRAND PRIX
CONSOLA: NINTENDO
COMPAÑIA: ACCLAIM
DISTRIBUIDOR: SPACO
N. JUGADORES: 1

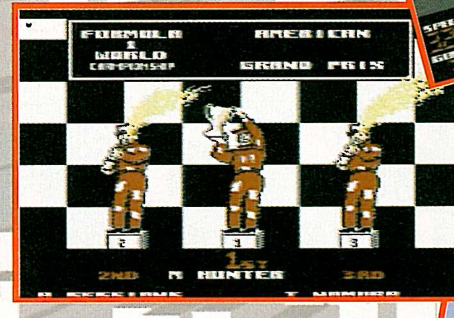
Acclaim ha conseguido algo realmente increible: hacerse con la licencia de una marca tan prestigiosa como Ferrari, para servirnos un juego más parecido a un viaje en los coches de choque que a una carrera de Fórmula 1. Tirar el dinero de esta manera no nos parece nada serio.











Parece mentira que mil años después de haberse creado el primer juego de Fórmula 1, todavía haya gente que se digne a programar cartuchos como este, cuya única diferencia con otros títulos más antiguos se encuentra en la fecha de empaquetado del mismo. Como siempre, tenemos que apelar a las limitadas posibilidades de una máquina como la NES (algo que no esta para nada reñido con la diversión) para defender un tanto a los descuidados programadores que han tenido a bien darle forma a este desafortunado cartucho.

DE CARRERAS

Puestos a pasar un fin de semana en las carreras, lo mejor será que hagamos de tripas corazón e intentemos sacarle todo el partido posible a un cartucho cuya calidad técnica se ve eclipasada por las nulas innovaciones que se

FERRARI GRAND PRIX

PUNTO MUERTO







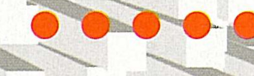
le han incorporado en su desarrollo. El juego en sí, que nos da las clásicas opciones de correr en modo práctica o en modo competición, cuenta con el único aliciente que supone poseer un magnífico movimiento de carretera. Aunque no sea algo especialmente espectacular, debemos reconocer que el resto de programas de coches para Nintendo que utilizaban este tipo de perspectiva, no conseguían la suavidad suficiente que un juego de este tipo necesita.

Aquí llegamos al punto que más nos encanta de todo el programa: las colisiones. Es realmente gratificante saber que, una vez choquemos contra uno de nuestros contrincantes, todos los que vayan por detrás de nosotros nos pisotearán cual cucaracha en el jardín de tu casa sin que tú, indefenso mortal, puedas evitarlo. Pensaréis que esto último es una simple «pijería», pero volver a la última posición cada vez que choques es realmente desmoralizante.

EVOLUCION

¿Qué más queréis que os contemos sobre este cartucho? Nos parece perfecto que la gente tenga ganas de realizar un buen juego de carreras pero, lo que deben tener claro es que, a estas alturas de la vida, no se puede salir a escena con un cartucho tan poco original e innovador.

El juego no es malo, tampoco es bueno. Sus regulares gráficos, buenos movimientos y pasables sonidos no dan lo que se necesita hoy en día para calificar a un juego como «bueno». Es un juego tan simple y sencillo como para divertirte durante un buen rato, pero nada más. Ahí está.

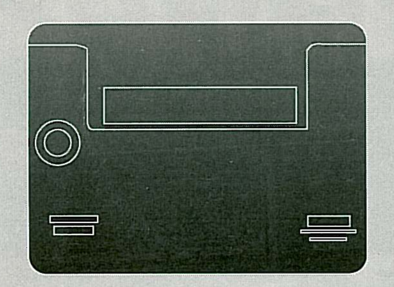


Doctor Jones



PASARELA

MASTER SYSTEM II



PASARELA: WORLFCHILD
CONSOLA:
MASTER SYSTEM
COMPAÑIA: VIRGIN
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. FASES: 5
N. JUGADORES: 1

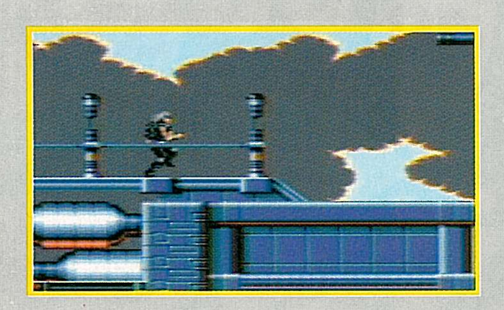


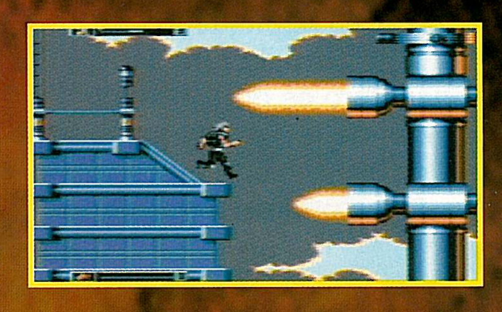
Wolfchild, un cartucho firmado por Virgin Games y distribuido en España por Sega, intentará transformarnos en auténticos hombres lobo e introducirnos en una magnífica aventura de la mano de Saul Borrow, el peludo protagonista de este adictivo arcade.

Wolfchild llega, con algún tiempo de retraso, a nuestra Master System, trás su brillante paso por la Mega Drive. Un arcade sin demasiadas pretensiones que, sin llegar a destacar en ninguno de sus aspectos técnicos, si proporciona ese «algo» que siempre se espera de este tipo de juegos y que recibe el nombre de «diversión». Si te gustarón juegos como «Shadow Dancer» o algunas de las partes de la saga «Shinobi» en este cartucho vas a encontrar más de lo mismo. Más de gráficos, más de movimientos y, ante todo, más de diversión.

LA HISTORIA

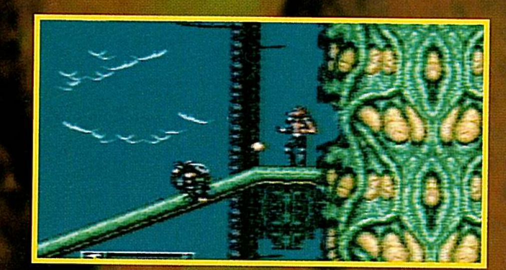
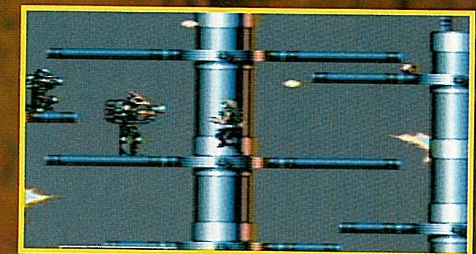
En estas líneas intentaremos comentarte la trágica y «original» historia que sirve como argumento a este juego. Saul Borrow, cuya madre y hermano fueron asesinados brutalmente por los agentes de Chimera tiempo atrás, se enfrenta ahora al secuestro de su padre, un secuestro que obedece al interes que Chimera ha demostrado por la innovadora máquina de alteración genética que el padre de Saul creo hace ya algún tiempo.
Con ayuda de dicha máquina y de algunas ayudas en forma de «ítemes» que alguien ha



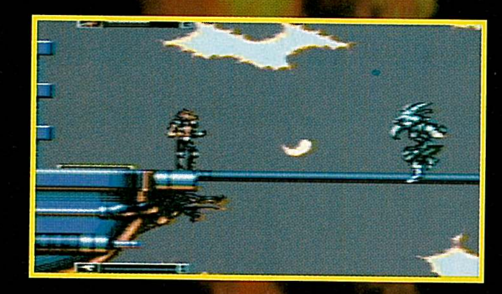




WOLFCHILD


LOBO HOMBRE EN PARIS



colocado por ahí, Saul deberá enfrentarse al ejército de Chimera en un intento por rescatar a lo único que hasta ahora le mantiene vivo: su amado padre.

PODERES

Saul cuenta con la posibilidad de mutarse de hombre a lobo y viceversa cada vez que le sea necesario. Aparte de saltar, correr, agacharse y repartir puñetazos como no lo haría el mismísmo Rocky, Saul, en la forma de hombre



lobo, tendrá la habilidad de lanzar unas poderosas ondas de energía psíquica. Aparte de estas, dependiendo del poder psíquico que recojamos en nuestro camino (igual que el que recoge una flor), Saul lanzará uno u otro tipo de disparo. Por último, cinco fases serán las que debamos completar antes de tener la satisfacción de haber acabado una vez más con el hombre que desestabilizó al mundo. ¡Ole! En definitiva, un muy buen arcade con los gráficos que todos podéis observar en estas páginas. Unas músicas agradables para los tiempos que corren y unos buenos movimientos serán más que suficiente para recrearnos con un cartucho cuya adicción tiene mucha relación con nuestra tolerancia



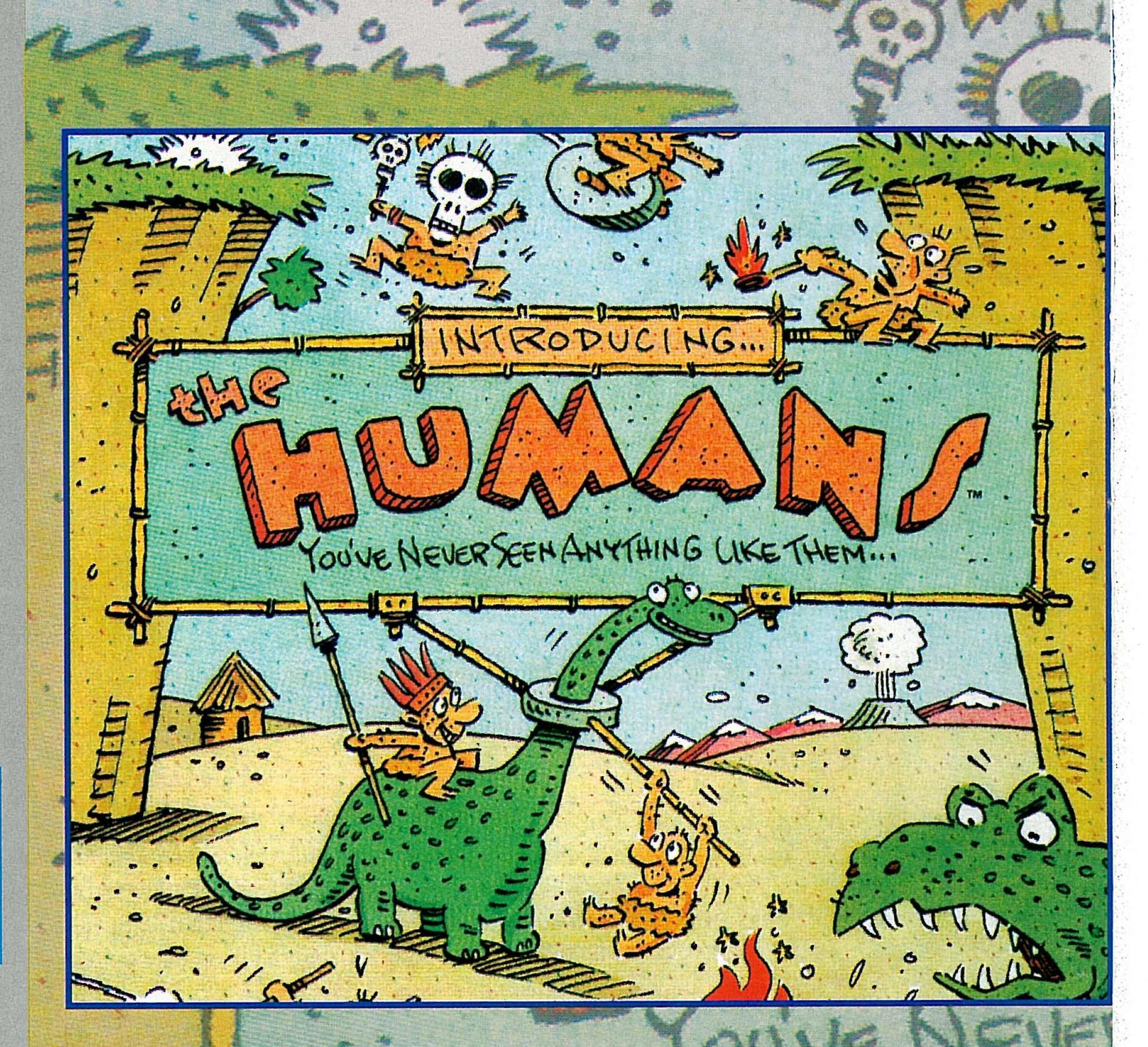
hacia este tipo de cartuchos. Sin complicaciones.

● ● Eduardo Manostijeras



GAME BOY

PASARELA: HUMAN'S
CONSOLA: GAME BOY
COMPAÑIA: GAMETEK
DISTRIBUIDOR: DRO SOFT
N. JUGADORES: 1



UN JUEGO

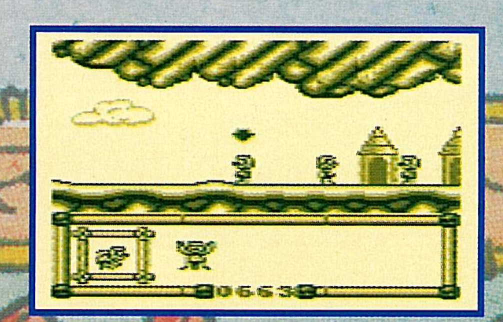
Hay gente paciente y otra no tanto. Gente a quien no le importa mover uno por uno a una maraña de trogloditas por un extenso mapeado, y gente que no aguanta que el protagonista del juego se mueva un tanto más lento a lo que estamos acostumbrados. Yo modestamenteme me incluyo dentro del primer grupo, pero tengo que reconocer que este juego, definitivamente, me ha hecho perder la paciencia.

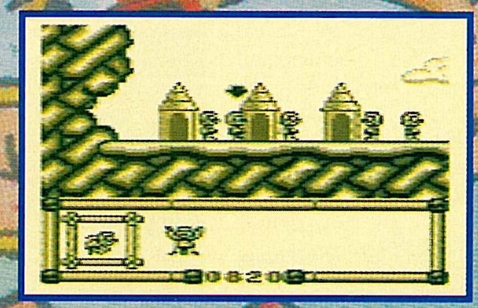
Todos habréis jugado alguna vez (o por lo menos si no, observado) con un juego cuyos pequeños y simpáticos protagonistas responden al nombre de Lemmings. En el, nuestra principal misión consiste en conseguir que un tanto por ciento de estos animalejos (porcentaje que determina nuestro simpático ordenador) llegue con vida a determinada zona en que la salvación está asegurada. En este cartucho debemos hacer tres cuartos de lo mismo con una única diferencia, en este caso debemos controlar a una manada de torpes e inútiles humanos cavernícolas. Aunque a primera vista ambos juegos parezcan similares, entre ambos hay una gran y terrible diferencia: Lemmings es





HUMANS







O INHUMANO

divertido, Human's es para personas con la sangre muy, pero que muy fría.

GUIANDO HUMANOS
Explicando un poco por encima el desarrollo del juego, nuestra misión se centra en conseguir que por lo menos uno de nuestros humanos consiga llegar hasta determinado punto del mapeado. Por supuesto, la cosa no es tan fácil como parece ya que, a lo largo de nuestro duro camino, encontraremos decenas de obstáculos, principalmente naturales, que complicarán la aventura mucho más de lo deseable. Para evitar estos obstáculos, nuestros amigos pueden realizar ciertas acciones como subir y bajar escaleras, construir torres humanas por las que escalar, saltar de un lado a otro de un precipicio con la ayuda de una pértiga y una larga lista de acciones que sería imposible de enumerar en el ajustado espacio de que disponemos. A primera vista, todo parece tremendamente divertido. No te engañes, los inconvenientes llegan justo ahora...

¿Y LA DIVERSION?
Una vez que comencemos a mover humanos de un lado a otro del mapeado, avanzando y retrocediendo cientos de veces, pasando objetos de mano en mano y evitando obstáculos continuamente, comenzaremos a conocer lo que realmente se esconde bajo la presentación -magnífica- de este cartucho de Game Tek.
Unos bonitos gráficos y unas simpáticas melodías ayudan a conseguir que los torpes movimientos de los pequeños personajes desentonen con el resultado final del cartucho de una forma estrepitosa. No es que este mal trabajado este aspecto. Ocurre, sencillamente, que con unos movimientos tan lentos lo único que se consigue es desesperar al jugador que, trás la primera partida, dará con sus huesos en la consulta del médico de cabecera a la espera de un remedio para el ataque de nervios que padece.
Un juego bien desarrollado que peca en uno de los aspectos más importantes: la adicción.

● ● ● ● ● Doctor Jones



Caso 1: Mummy's Curse

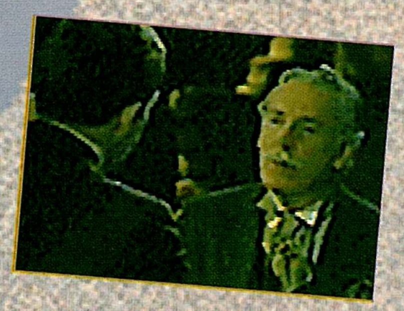


"Watson, este caso te va a dejar perpejlo. Todo Londres está alborotado a causa de las circunstancias que rodean la muerte de varios arqueólogos. El London Times se ha apresurado a afirmar que el asesino es una momia de 4.000 años de antigüedad ya que cada hombre fue estrangulado y enrrollado al cuello se les encontró un trozo de venda momificada. El reportero que cubre el caso es Phillip Travis, quien cree que las muertes son el resultado de la maldición de un faraón, sin embargo, creo que el asesino es alguien mucho más joven"

ESTOS SON LOS HECHOS, WATSON

Las víctimas son Ebenizer Turnbull, Andrew Weatherby y James Windibank. Todos, eminentes arquólogos que realizaban las excavaciones de la tumba de Katebet en Egypto. Turnbull fue estrangulado hasta morir en la tumba el 5 de Marzo, pero Weatherby fue asesinado en el barco (the Eastern Empress) en el viaje de regreso y Windibank fue asesinado en el Museo Británico de Londres.



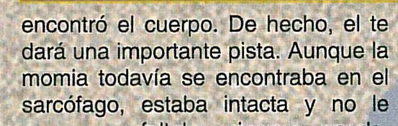


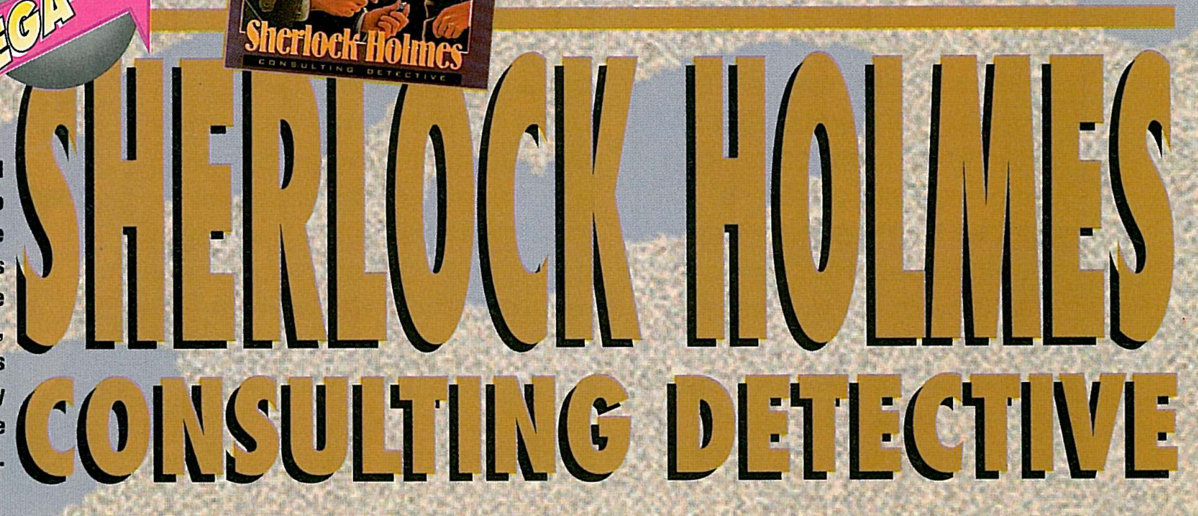




Hay que hilar muy fino para resolver este caso, porque no se trata de hablar de maldiciones de momias o de rituales místicos. Lo primero es visitar la escena del crimen de Windibank y sacarle toda la información posible a la persona que encontró el cuerpo. De hecho, el te dará una importante pista. Aunque la momia todavía se encontraba en el sarcófago, estaba intacta y no le faltaba ninguna venda. Esto significa que las vendas que se encontraron en los cadaveres no procedían de la momia.

Desafortunadamente, no puedes visitar otras escenas del crimen, ya que el Eastern Empress va de camino a Oriente y Holmes rara vez viaja fuera del país para resolver un crimen. Todo lo que necesitas para





SHERLOCK HOLMES
CONSULTING DETECTIVE

Llega a nuestra Mega-CD, *Sherlock Holmes – Consulting Detective*, una magnífica conversión del juego de PC del mismo nombre. Meteté en la piel del famoso detective y resuelve tres asesinatos utilizando pruebas e interrogando a sospechosos. Sherlock Holmes es el primer juego CD que explota el pseudo "Full Motion Video (FMV)", función que permite utilizar en el juego imágenes reales animadas. Recogerás pistas e informaciones de unténticos actores, interrogarás a sospechosos, tratarás brutalmente a inofensivas viejecitas y ridiculizarás al inspector Lestrade en este magnífico juego de misterio y asesinatos.

ELEMENTAL, QUERIDO WATSON

Los elementos claves que necesitarás para llevar el caso a juicio los podrás sacar de las siguientes fuentes de información:

1. **El Museo británico** (escenario del crimen).
2. **Jasper Meek** (elimina Clarissa Weatherby).
3. **Jardine Shipping Co** (lista de pasajeros).
4. **Periódicos del 5 de Marzo y 12 de Abril.**
5. **Luther Tenny** (Encontró el cuerpo en el barco).
6. **Murray HR** (pelos de mono).
7. **Phillip Travis** (confirma sospchoso).
8. **Clarissa Weatherby.**
9. **Ellis Henry** (te hablará de Travis).
10. **London University** (revela la pelea entre Travis y Windibank).



resolver este caso está aquí.

Miremos atentamente los hechos, el asesino debe haber estado en Egipto para cometer su primer asesinato, para cometer el segundo, en el barco, y finalmente en Londres para cometer el tercero, lo que hace más fácil tener una pista sobre el hombre o mujer culpables, y no hay razón para sospechar que hay más de un asesino.

El mejor sitio para empezar la investigación es el barco ya que había pocos pasajeros y entre ellos debíe encontrarse el asesino. Holmes tiene ya sus propios sospechosos, y una rápida visita a Jardine & Co (propietarios de la Eastern Empress) de la guía de Londres te recompensará con la lista de pasajeros, de la cual sacarás tu propia lista de sospechosos.

Revisa un artículo del 5 de marzo del London Times sobre la muerte de Turnbull y también una lista de barcos y de puertos en los que atracarán. Te darás cuenta de que el



Eastern Empress estaba en Calcuta cuando Turnbull ya había sido asesinado, lo que elimina a la tripulación del barco como sospechosa. Si verificas la edición del Times del 12 de abril, verás una reseña sobre el asesinato de Weatherby, que incluye los nombres de las dos personas que investigan el caso. El Capitán Ramsey no podrá darte ninguna información útil, pero Luther Tenny (quien encontró el cuerpo) debe ser interrogado.

Echemos un vistazo a la lista de



pasajeros del barco. Visita a Luther Tenny (mencionado en el párrafo anterior) para que te de el testimonió del asesinato y del comportamiento de los pasajeros. Puedes evitar a los arabes ya que no tienen nada que ver con el caso. Louise Fenwick tuvo una discusión con Windibank sobre su mascota, ya que tenía un perro de la misma raza, pero esto, desde luego, no es motivo suficiente (Langdale Pike te enfrentará a ella).

Los dos principales sospechosos



parecen ser Phillip Travis y Clarissa Weatherby. Busca en el Dr. Jasper Meek la opinión de un experto, quien te informará de que el asesino tiene unas manos extremadamente fuertes con las que puede romperlos



de sus víctimas. Otra visita a HR Murray en el laboratorio de criminología te revelará que los vendajes no fueron la única arma que utilizó el asesino, sino que también se encontraron pelos de mono en cada víctima.

Trás una rápida visita a Clarissa, esta quedará descartada, ya que sus manos no tienen fuerza ni para abrir una lata de Coca Cola, menos aún, para romper el cuello de un hombre. Tampoco tiene ningún motivo para matar a los otros arqueólogos, ya que la única razón por la que podría ser sospechosa era un supuesto romance con Uruburhu y una pelea sobre su honor a bordo del barco.

Por tanto, el único sospechoso posible es Phillip Travis, un



periodista con conocimientos de egiptología y que se encontraba en todas las escenas de los crimenes cuando estos ocurrieron. Envía a Holmes a ver a Travis y tus sospechas se confirmarán. Travis no solamente es tonto que cree en las aldiciones de las momias, sino que también te darás cuenta de que posee un mono momificado (recuerda los pelos de mono que se encontraron en las víctimas)

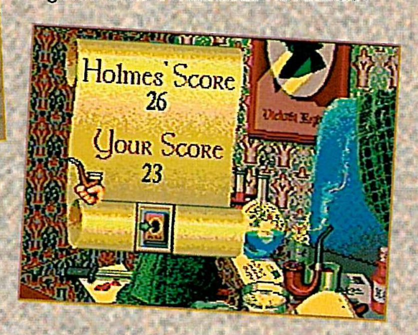
Un profesor de la Universidad de Londrés te dará más evidencias al afirmar que Travis tuvo una pelea con Windibank y que fue él quien sacó el cadaver de Weatherby de la



excavación.

Travis informó del primer asesinato (por lo que evidentemente estaba allí), también tuvo una discusión con Windibank en el barco, criticando el acceso que Turnbull tenía al Museo de Londres. No olvides los pelos que se encontraron pertenecían al mono momificado de Travis. El motivo era vengarse de los tres hombres que le habían impedido llegar hasta la tumba de Katebek.

¿Qué mas evidencias necesitas?



EL JUICIO



Una vez hayas recopilado todas las pruebas, ve a la pantalla del Juicio e inicia el proceso contra Phillip Travis. Primero selecciona a Travis desde el libro de notas del primer asesinato. La primera respuesta es C., Turnbull acusará públicamente a Travis. Ahora selecciona a Travis como el asesino de Weatherby, responde D para sugerir que Travis estaba vengándose por haber sido elegido Weatherby en vez de él. Finalmente, para condenar a "el asesino de la momia", responde B para acusarle como el asesino de Windibank ya que el profesor no eligió a Travis para la expedición. Un simple caso de venganza, que parecía más complejo al ser el asesino el único que escribió sobre los asesinatos en su periódico.

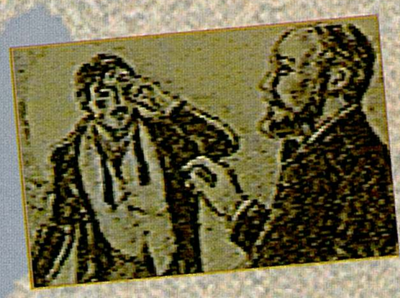
Caso 2: Mystified Murderer

"Lo que nos inclinó a Watson y a mi a aceptar este caso fue el hecho de que todo estuviera tan claro para la policía. La ignorancia en la investigación es inexcusable segun dicta mi experiencia y parece ser que es todo lo que Lestrade necesitaba para encerrar Frances Nolan por un crimen que no había cometido. No es necesaria una suplica apasionada de su pretendiente, Gerald Locke, para convencerme de que en este caso hay mucho más de lo que se parece a simple vista.



MANOS A LA OBRA

La víctima Guy Clarendon, el hijo de un rico banquero, cuyas deudas de juego y su comportamiento con las mujeres eran la comidilla de toda la alta sociedad inglesa. Frances Nolan, antigua novia de Guy, fue



encontrada inconsciente en la habitación de Guy en el Halliday Hotel con una pistola en la mano, habiendo sido vista entrando en la habitación justo antes de que se oyera un disparo.

Al comienzo del caso tan solo hay dos sospechosas, las hermanas de Nolan.

Primero, visitar a Frances Nolan a la cárcel (puedes llegar a ella a través del abogado Edward Hall que te apañará la cita). Frances no



recuerda nada y sería bueno que hablarás con el Dr. Mason sobre la causa de su amnesia y con el Dr. Trevillian quien cuida a la pirada de su hermana Loretta. El Dr. Trevillian, estaba con Frances la noche antes del asesinato.

Selecciona a Frances Nolan desde



el directorio para hablar con la criada. Te dirá que Frances se de casa a las 7:30am, lo que encaja con su aparición en el Hotel. Comprueba



con Hiram Davenport (abogado) las herencias de las dos hermanas. A Frances le queda casi toda su fortuna, mientras que Loreta se la ha gastado por completo. Si visitas a Langdale Pike, te confirmará el hecho de que Guy solo estaba interesado en el dinero de Frances. Esta también sufrió un desmayo en la oficina de Hiram estando con Loreta, quien por cierto, es muy sospechosa.

El Inspector Lestrade de Scotland Yard te dirá que Frances es culpable y S. Goff, el propietario de la tienda de armas, te dirá que le vendió la pistola. Si vas a la tienda, la mujer que él te describirá no se parece en nada a la auténtica Frances Nolan, de hecho, era completamente distinta.

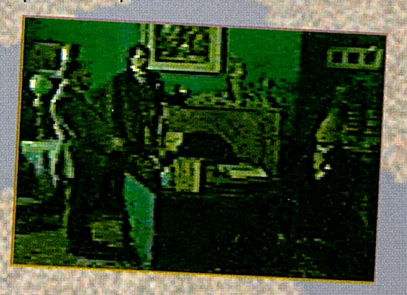


Ahora tienes sospechas sobre la impostora de Frances, así pues, es el momento de visitar a la hermana de Loreta.

Loretta es totalmente seductora, pero sufre (según su doctor) la alucinación de creerse una princesa



que no puede hacer mal alguno. Todo esto surge a raiz de que Loreta viera como sus padres eran asesinados con una bomba. Es fácil suponer que Loreta se preocupa poco por la vida y que tiene una actitud muy pasota hacia el arresto de su hermana. Otro hecho importante es que Loreta es la persona que Goff reconoció como la



que compró el arma en nombre de Frances.

Ahora debes investigar al difunto Guy Clarendon. Sir Charles Clarendon te confirmará que con último pago de 5000 libras se quedó sin dinero. El mayordomo de



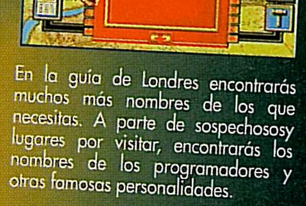
HERRAMIENTAS PARA LA INVESTIGACION



Podrás utilizar a los soplones de Baker Street quienes, además de incrementar la puntuación final de Holmes, serán de vital importancia a la hora de abrir nuevos caminos por los que continuar tu investigación.



Es recomendable apuntar los nombres de los sospechosos en tu libro de notas. Para ello, marca el nombre y pulsa A para apuntarlo en tu cuaderno. Empezarás con una lista de expertos a quien entrevistar.



En la guía de Londres encontrarás muchos más nombres de los que necesitas. A parte de sospechosos lugares por visitar, encontrarás los nombres de los programadores y otras famosas personalidades.



El London Times está lleno de información sobre los distintos casos, por ello deberás leerlo todos los días buscando, entre líneas, esa información que te de la prueba definitiva con la que resolver el caso.

Pulsando en el carromato, podrás trasladarte a cualquier lugar registrado en la Guía de Londres. Aunque no tengan una conexión total, en esos lugares puede encontrarse una prueba vital.



Watson conducirá algunos de los interrogatorios, pero ten cuidado, ya que a veces te liará con sus conclusiones. En otras ocasiones, Holmes deberá recompensarle con el típico "Elemental, querido Watson".

ELEMENTAL, QUERIDO WATSON

Visita a las siguientes personas para desvelar el misterio de "The mystified murderess":

1. **Frances Nolan** (te hablará de los desmayos).
2. **Loretta Nolan** (La asesina).
3. **Sir Charles Clarendon** (te hablará de las últimas 5.000 libras de Guy).
4. **Dr Trevellian** (Te explicará el trauma de Loretta).
5. **Dr Mason** (Confirmará los desmayos de Frances).
6. **S Goff** (El armero que confirmará la venta del arma del crimen).
7. **HR Murray** (Evidencia del disparo a bocajarro).
8. **London Times del 4 de Julio** (lista de onjetos robados).
9. **Hiram Davenport** (Abogado).
10. **Nolan's Maid**.
11. **Porky Shinwell** (Prueba vital sobre Guy).
12. **Langdale Pike**.
13. **Somerset House** (Detalles de lo sucedido).
14. **Inspector Lestrade** (Te hablará de S Goff).

Clarendon te dirá que Guy fue a casa la noche después de ser atacado, pero que no diría quien lo hizo.

Porky Shinwell tiene algunas



pistas vitales. Aparentemente, Guy debía a Killgore (el propietario de la casa de juego) 7.000 libras, quien utilizaba a un villano local llamado Gus Bullock para asegurarse el cobro de la deuda. Este fue quien, presumiblemente le pegó la paliza a Guy y quien le obligó a huir cuando descubrió donde vivía. El hecho es que Guy tenía deudas financieras en contraposición a su interés por Frances (o lo que es mas importante, por su dinero).

Shinwell también declarará que Clarendon and Killgore se hicieron repentinamente amigos como si Guy hubiera pagado todo el dinero. El

5 June - Hardinge -
Emerald Bracelet - £1500
8 June - Richmond -
Diamond Bracelet - £2000
11 June - B. Lewin -
Ruby Earrings - £1000
15 June - Dearth -
Diamond Necklace - £3000
17 June - Judd -
Diamond Pendant - £1000
1 July - Leeds -
Diamond Tiara - £5000

misterio se acrecenta cuando Calvin Leech, un timador que pago la mitad del valor de las mercancias robadas, entra en escena.

A medida que el caso se complica, deberás leer la



edición del Times del 4 de Julio de 1888, para ver la relación de



artículos robados por el gremio de ladrones como fue indicado por Watson en la secuencia de introducción. ¿Quién hubiera pensado que el asesinato de Guy Clarendon y el gremio de ladrones tuvieran conexión?

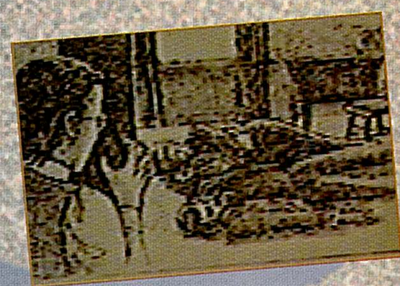
Vete a la escena del crimen en el Hotel Hallyday. Allí podrás hablar con el portero del hotel así como examinar la habitación del crimen. Sabrás que Guy llegó al Hotel (a la suite 205) el 29 de Mayo. Después de una reunión en la que Guy fue a



un hombre (bullock) en el pasillo, este solicitó que le acomodarán en una habitación interior. Esto debió ser cuando Guy pagó a Bullock las 5 .000 libras que le había dado su padre, pero aún necesitaba 2.000 más. Guy visitó a Loreta, pero el portero dijo que estaba en el Hotel a las diez, cosa que sabemos que es falsa dado que aquella noche salió a saldar sus deudas de juego, lo que significa que salió del hotel sin ser visto.

Una investigación de la habitación revelará la sangre y las manchas de vino, y una pista muy importante: el balance del banco en el que se ven los ingresos realizados al gremio de ladrones por el importe total de las mercancias robadas (utiliza el papel como referencia). Esto confirma que Guiy utilizaba sus conexiones con el gremio de ladrones para robar a sus amigos y forzar a Calvin Leech a pagar las mercancias pos la mitad de su precio. El propósito era pagar a Killgore las deudas de juego de Guy , con el dinero obtenido a través de los tres robos. La ropa negra encontrada en la habitación de Guy, prueba que Clarendon no es otro que el propio gremio de ladrones.

¡Pero eso no explica el asesinato!. Entonces, si Guy había pagado sus deudas de juego ¿Por qué le había matado Killgore?, Simplemente porque no lo hizo. Es obvio que cuando el padre de Guy dejó de darle dinero, este necesitaba ingresos rápidos. Frances podía ser una solución, pero ahora Guy tenía otra alternativa: los robos, y así sucedió hasta que en julio acabarón



con él.

El Times informó que el último artículo que fue robado era la Tiara de Cleopatra. Loreta debió escalar hasta la habitación interior del hotel, derramar el vino que se encontró en la ropa de Guy y dispararle para conseguir la Tiara. ¿Por qué Loreta?, ya sabiamos que Loreta creía ser de sangre Real y que estaría desesperada por conseguir algo tan valioso como la Tiara.

Después de disparar a Guy a bocajarro (consulta a HR Murray) y para amortiguar el ruido, Loreta se dirigió a Frances y la hipnotizó para que disparará al techo de la habitación y así ser acusada. Los experimentos de hipnosis con



Frances indican que Loreta podía estar implicada en los robos, hipnotizando a las víctimas para que estas le revelasen el lugar en el que se encontraban las joyas.

EL JUICIO



Ahora todos sabemos quien lo hizo. La asesina era, por supuesto, Loretta Nolan. Responde C al móvil del asesinato; ella quería la Tiara de Cleopatra. Contesta B a ¿Como lo hizo?; hipnotizó a Frances para que asestara el golpe por ella. Por último, para solucionar el caso del gremio de ladrones, responde Guy Clarendon (opción B); su padre había dejado de darle dinero. ¡Otro caso resuelto, Holmes!

Caso 3: Tin Soldier



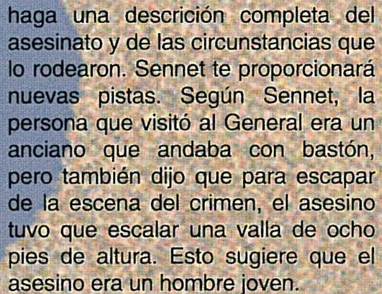
"Watson, este es el caso más duro ya que el asesinato del General Armstead se ve eclipsado por la busqueda del diamante de la estrella polar por parte del Conde Rostov de Rusia. La clave para resolver este misterio es ignorar lo que se habla del diamante, ya que la muerte de Armstead no esta relacionado, aunque parezca lo contrario. La siguiente solución



esta dividida en dos partes: la verdadera solución y la solución de "despiste".

Lo primero será visitar a David Sennet, mayordomo de Armstead para que te haga una descrición completa del asesinato y de las circunstancias que lo rodearon. Sennet te proporcionará nuevas pistas. Según Sennet, la persona que visitó al General era un anciano que andaba con bastón, pero también dijo que para escapar de la escena del crimen, el asesino tuvo que escalar una valla de ocho pies de altura. Esto sugiere que el asesino era un hombre joven.





Por otro lado, la figura de



Napoleon miraba a un lugar diferente en la maqueta a escala. Esto quería decir algo, pero ¿Qué? También reveló que el General luchó con su propia espada, la cual encontró sobre al mantel. Esto significa que mientras la espada del general estaba en el suelo, el asesino le permitió a este recogerla. Esto sugiere que el caso que nosupa, no es un simple caso de asesinato, más bien una cuestión de honor que comenzó con un duelo de espadas.

Otra de las pistas importantes se encuentra en la nota que el asesino dejó olvidada, descolorida por el tiempo y con la dirección del antiguo



regimiento del Capitán Armstead. Esto significa que, lo que el asesino buscaba del Capitán estaba relacionado con el pasado.

Sennet te dirá que Jean Paul Gerrad, un antiguo amigo de la guerra había llegado a Londres recientemente y que ambos se vieron en la embajada francesa.



Envía a uno de tus soplones para que interrogen a Gerrard, ya que este te hablará del "lio" que Armstead tuvo con una joven francesa y del hijo que esta tuvo de él.

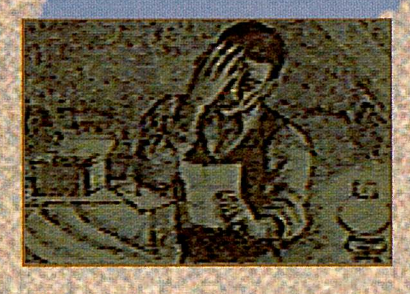
El Times del 10 de Junio contiene un artículo sobre el teatro francés y la representación que llevan a cabo en el teatro Princesa con la brillante participación del actor francés Phillip Arneau en el papel principal.

En el teatro Princesa, el propietario te hablará de la magnífica interpretación que Arnau realiza de Napoleón, así como de su increíble



transformación en anciano. También te enterarás de que Arneau ha sido informado de la muerte de su madre Fleurette, quien fue internada en un asilo, tras haberse suicidado la hermana de Arneu (una joven de corta edad) Por último, averiguarás que un antiguo Capitán de la Armada tuvo algo que ver con ellas hace varios años.

Una visita final a la habitación de Arnau, en el Gran Hotel, confirmará tus sospechas. En ella encontrarás y una bolsa de viaje con el disfraz dentro, además de la carta que confirma el hecho de que la relación



de Armstead con Fleurette provocó el suicidio de su hija y su ingreso en el asilo. La muerte de su madre fue la gota que colmó el vaso y lo quel honor de su madre. Que la figura de



Napoleon estuviese mirando hacia otro lugar, fue un último intento por parte de Armstead por revelar la identidad de Arneaus (recordemos que este estaba interpretando a Napoleon en el teatro Princesa).

¡Elemental, querido Watson!

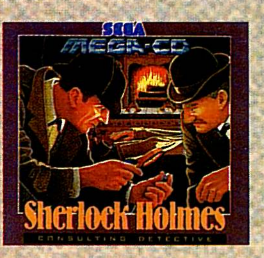
THE RED HERRINGS

Desde el principio se te hará creer que la muerte de Amstead tiene algo que ver con el diamante de la estrella polar. La joya le fue robada a un Zar Ruso por un conocido estafador llamado Andre Matin quien fue encontrado, estrangulado, en el rio Tamesis. Los rumores indican que su hermano Pierre tiene ahora, o por lo menos sabe, donde se encuentra el citado diamante. Desde siempre, los Rusos han perseguido y acabado con la vida de todo aquél qucontacto



con la Gema.

Todos los personajes tienen algo que contarte sobre el caso, algunos insinuando ciertas cosas sobre los poseedores del ticket tontina así



como otros motivos. Juergens, por otra parte, es el principal sospechoso ya que él necesita de un bastón para andar. (esto te será revelado por los soplones), además de tener un astuto sobrino llamado Booth obsesionado por encontrar el dinero de Tontine. Olvídate de todo esto si no quieres que la investigación dure meses. El hecho de que Armstead



escribiese un libro sobre la Estrella Polar (el diamante) puede hacerte deducir que ambos casos guardan relación, pero la clave está en olvidarse de especulaciones y centrarse en los hechos. El Inspector Lestrade y el resto de la fraternidad criminológica te darán pistas sobre la estrella polar, dirigiéndote hacia el hotel DeKaiser donde Pierre Matin



se aloja. Desafortunadamente, llegarás tarde y el botones te explicará que Pierre fue encontrado muerto en su habitación... ¡estrangulado! También te contará que un hombre (Ruso y corpulento) estuvo en su habitación poco antes, y que huyo en un taxi antes de poder ser detenido. Esto es, obviamente, muy sospechoso. Una visita a la embajada rusa para hablar con el embajador y que este nos cuente que la persona quefue vista allí era su sirviente Vladimir quien se encontraba investigando la desaparición de la Estrella Polar. Aparentemente, Vladimir escapó al ver el cadaver evitando así que la



policía pudiese acusarle, provocando así, una incidente internacional. No hay nada que confirme el argumento del embajador y ya que es imposible hablar con Vladimir, la investigación, po este camino, se corta aquí. El ruso en cuestión, mantiene la boca cerrada pero, obviamente, sabemos que él conoce algo sobre los



asesinatos.
A no ser que quierás tirarle del pelo o pegarle una patada en el trasero, en este juego no podrás hacer nada con él que no sea hablar tranquilamente e irte como has venido, asi que, ya sabes, relájate, tómate las cosas con calma y disfruta de la partida.

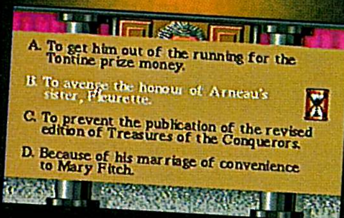
Sherlock Holmes – Consulting Detective es un magnífico simulador "detectivesco", pero estamos seguros de que Sega podrá crear en un futuro nuevos casos, mucho más complejos que estos, en el que se pueda interactuar mucho más con



los personajes.
Si quieres resolver estos misterioros (y los que aparezcan en un futuro) deberás fijarte, tan sólo,

EL JUICIO

Acusa a Phillip Arneau en la pantalla del Juicio, responde B, "para salvar el honor de su hermana". Después responde D a la pregunta de Napoleón y, finalmente, C para responder "Horseface". Habrás completado el caso con éxito



hechos, y concentrarte en las pruebas que realmente tienen algo que ver. Un ejemplo claro es el caso de "The Tin Soldier Mistery".

Esperamos que este En Escena que te hemos publicado sobre este Sherlock Holmes - Consulting Detective te ayude a resolver los tres casos. En un futuro no muy lejano, esperamos volver a ayudarte con nuevas aventuras de nuestro amigo Holmes.





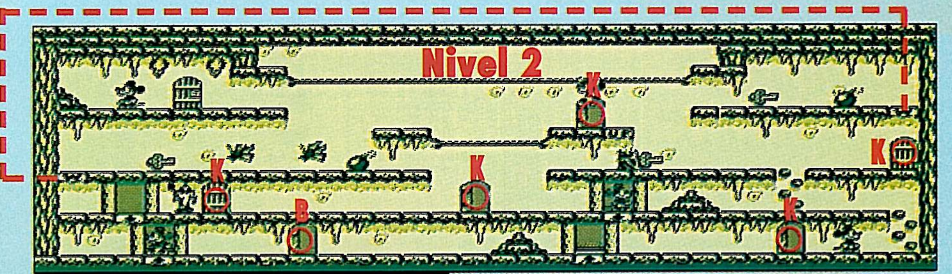
ELEMENTAL, QUERIDO WATSON

Visita a las siguientes personas para resolver el misterior del caso "Tin Soldier".

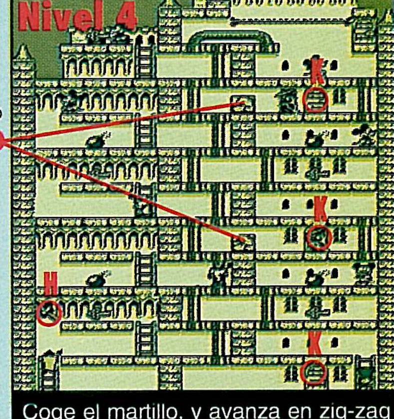
1. **David Sennet** (mayordomo de Armstead).
2. **Jean Paul Gerrad** (manda a uno de tus soplones).
3. **Teatro Princesa**.



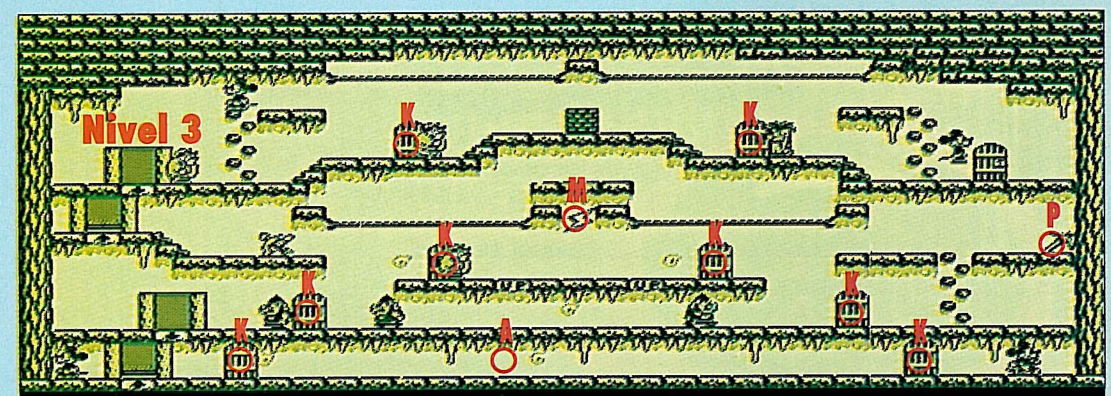
Una introducción verdaderamente fácil para el juego; el nivel uno tiene 5 llaves y una resolución muy sencilla.



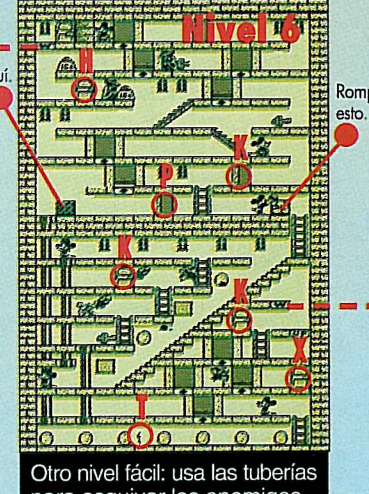
Hay bastantes armas en este nivel para acabar con todos los enemigos que encontrarás en tu camino. Recuerda que se estás en las escaleras, nada ni nadie podrá hacerte daño.



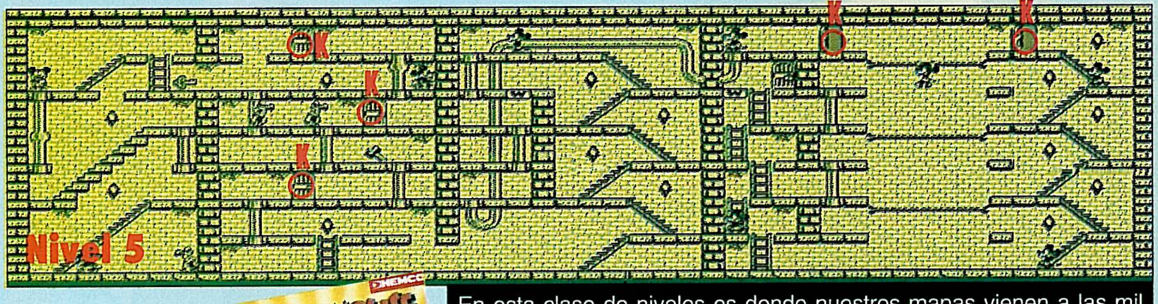
Coge el martillo, y avanza en zig-zag para evitarte encontronazos.



Esquiva a los dos primeros enemigos de la escalera de abajo. De esta forma, no tendrás que usar ningún arma. Consigue el pico antes de subir, por que lo necesitarás para conseguir finalizar este nivel con éxito.



Otro nivel fácil: usa las tuberías para esquivar los enemigos.

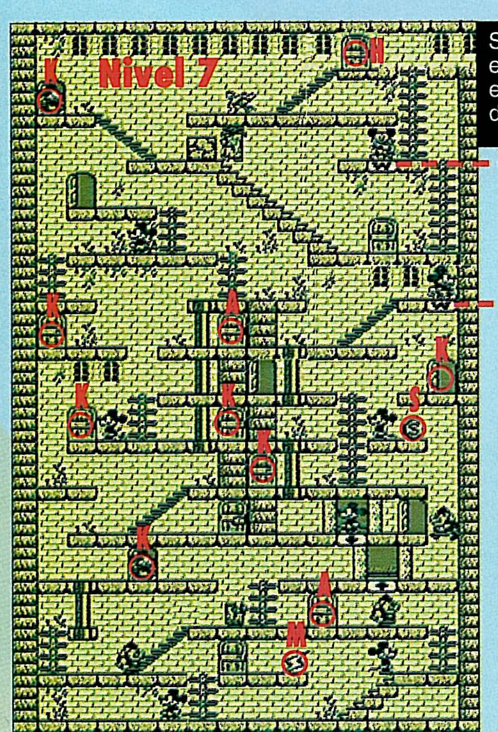


En esta clase de niveles es donde nuestros mapas vienen a las mil maravillas. Usa el mapa para seguir las tuberías, así sabrás que ruta tienes que tomar. Coge el martillo para romper los bloques y ten cuidado cuando estés en las cuerdas de la derecha. Como ocurría con las escaleras, serás invulnerable mientras estés en una tubería.

GAME BOY

MICKEY MOUSE

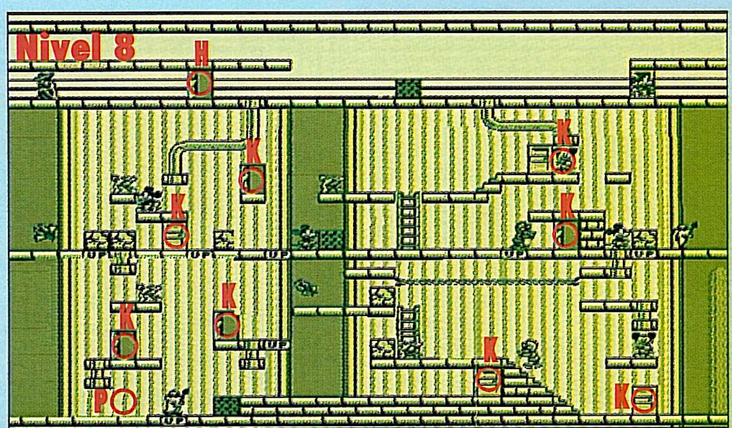
Coincidiendo con su relanzamiento en nuestro país, y atendiendo los ruegos de algunos usuarios de Game Boy para que publicasemos sus soluciones, aquí tenéis los mapas y trucos de *Mickey Mouse*, uno de los juegos más divertidos creados para la portátil de Nintendo. En estas páginas podréis hallar la localización de las llaves, armas, y lo más importante,las vidas extra. Ah, y también por supuesto, para los más impacientes consoleros, ¡todos los "passwords"!



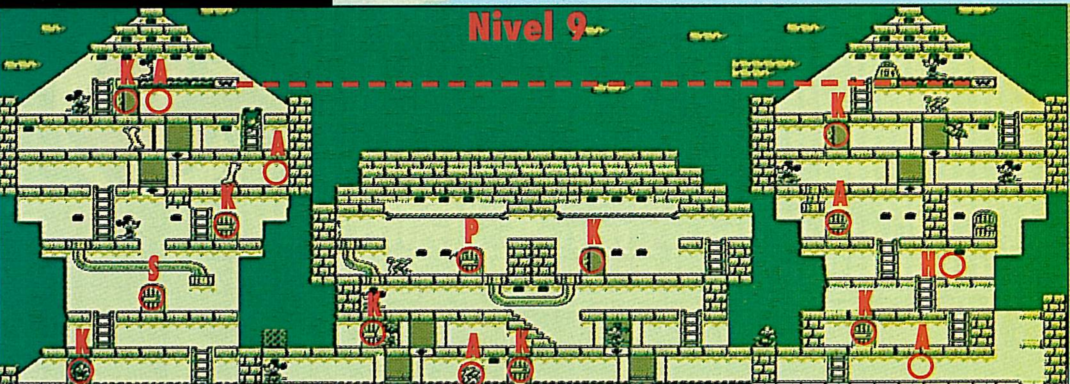
Si las cosas se ponen feas en este nivel, usa la bomba especial para conseguir una davastación espectacular.



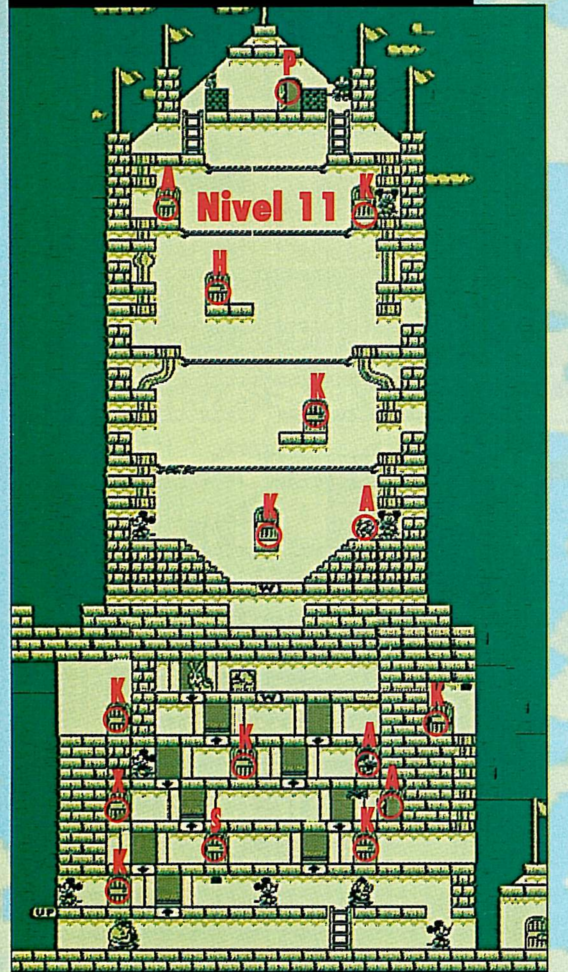
La linea discontinua roja marca el único camino para salir de este nivel. Al llegar a la derecha empuja el peso para acabar con el enemigo de abajo.

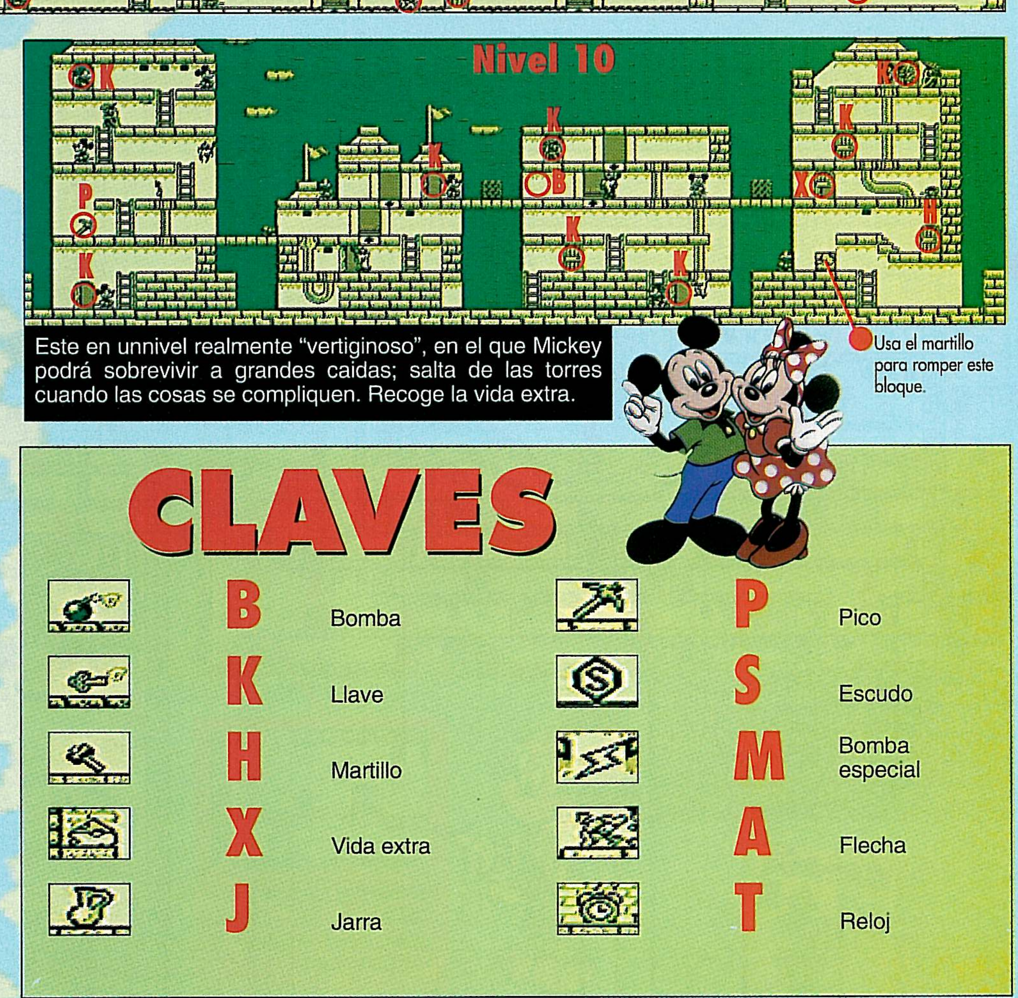


Ten cuidado con los trozos de suelo que se caen cuando los pisas. Baja por la primera tubería, y no dudes en romper los bloques con el martillo y el pico. Usa también las cuerdas.



Aunque desde luego no lo parezca este es un nivel muy sencillo. Primero, coge todas las llaves y el pico, usando las tuberías y las cuerdas. Si se quedas atarapado en estas, pulsa abajo y déjate caer.

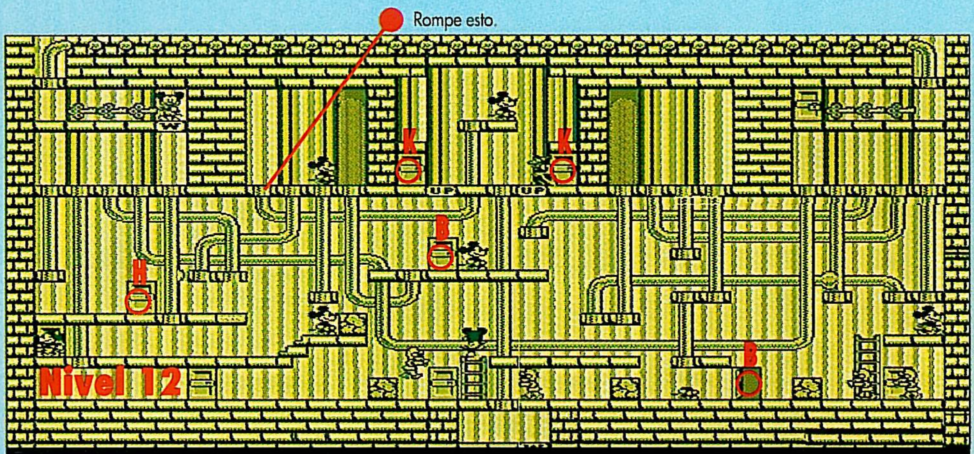




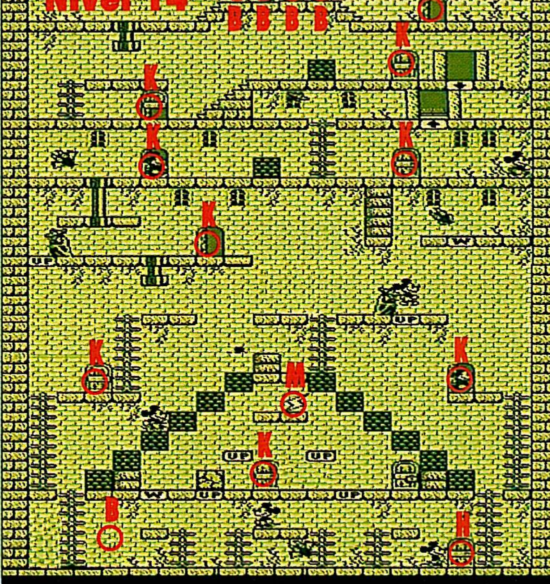
Este en unnivel realmente "vertiginoso", en el que Mickey podrá sobrevivir a grandes caidas; salta de las torres cuando las cosas se compliquen. Recoge la vida extra.

CLAVES

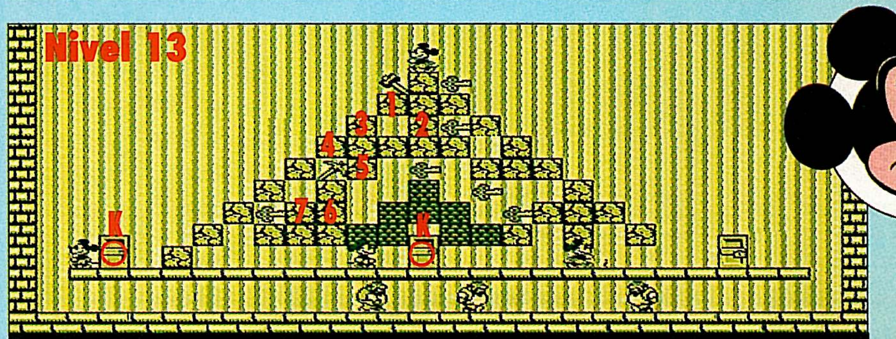
Clave	Objeto	Clave	Objeto
B	Bomba	P	Pico
K	Llave	S	Escudo
H	Martillo	M	Bomba especial
X	Vida extra	A	Flecha
J	Jarra	T	Reloj



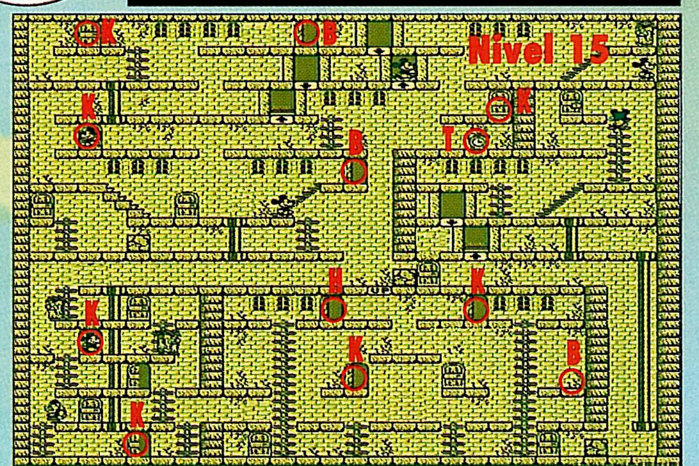
Usa este mapa para orientarte a través de la maraña de tuberías. Necesitarás el martillo para pasar a través de ciertos bloques, pero cuidado, algunos esconden enemigos en su interior.



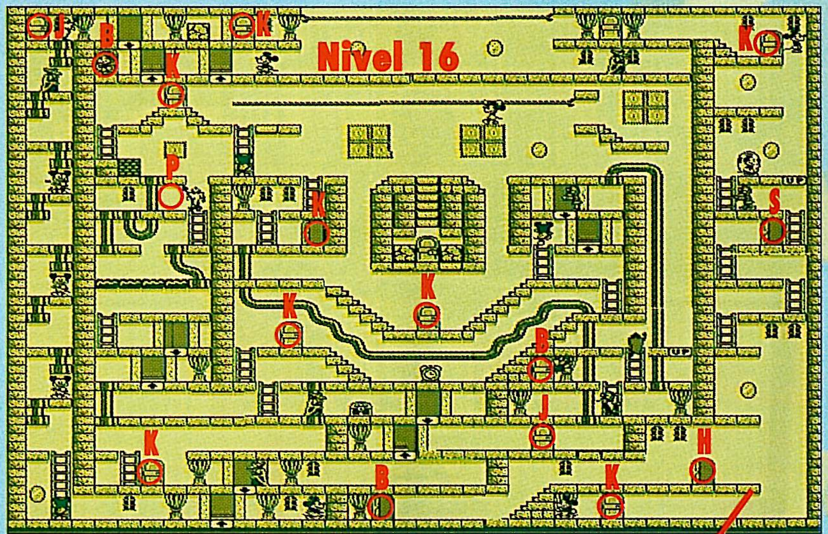
Este es otro nivel donde no podrás dejar de moverte. Las 4 bombas del principio te ayudarán a superar algunos obstáculos. Cuidado dentro de la pirámide.



¡Como cometas un error dentro de la pirámide estarás listo! Coge lo primero el martillo y ábrete camino hacia la primera llave. Ahora rompe los bloques en el orden que te mostramos y podrás conseguir las ocho llaves. Cuando tengas el pico podrás subir sobre las tres llaves apiladas en el lado derecho. Si por algún motivo caes en la zona inferior no tendrás salvación posible, estás avisado. Si ocurre, dejate matar por los enemigos para volver a comenzar.



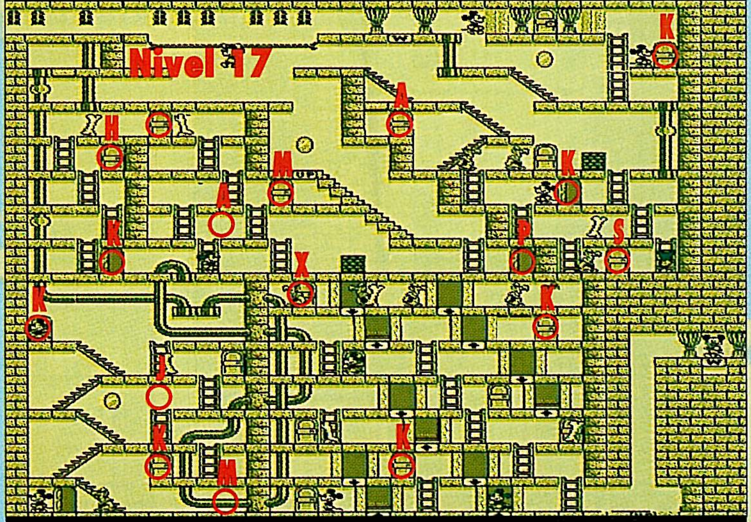
Corre hacia la izquierda y coge el reloj antes de que sea demasiado tarde, y luego coge la llave de arriba. Los enemigos no dejarán de perseguirte a lo largo de este nivel. Ten cuidado...



Vaya, vaya, este si que es un nivel complicado. La puerta de arriba a la izquierda esconde la inmunidad necesaria para pasar a través de los enemigos de las tuberías .

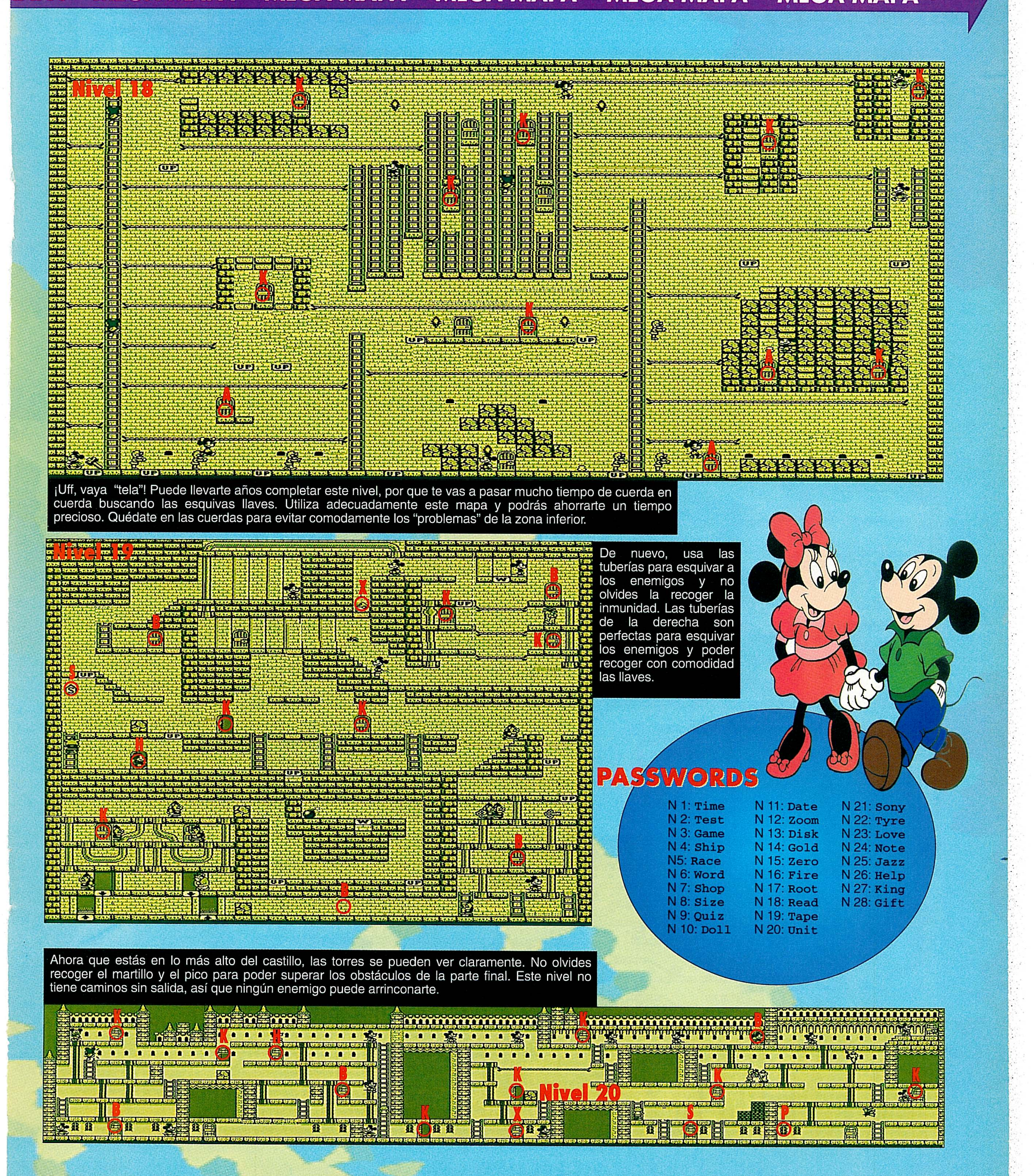


Si alguna vez ves un cofre o un peso, úsalo para aplastar a los enemigos.



Vas a necesitar toda tu pericia en este nivel. Usa el mapa para escoger una ruta y cruza los dedos después... te va a hacer mucha falta.





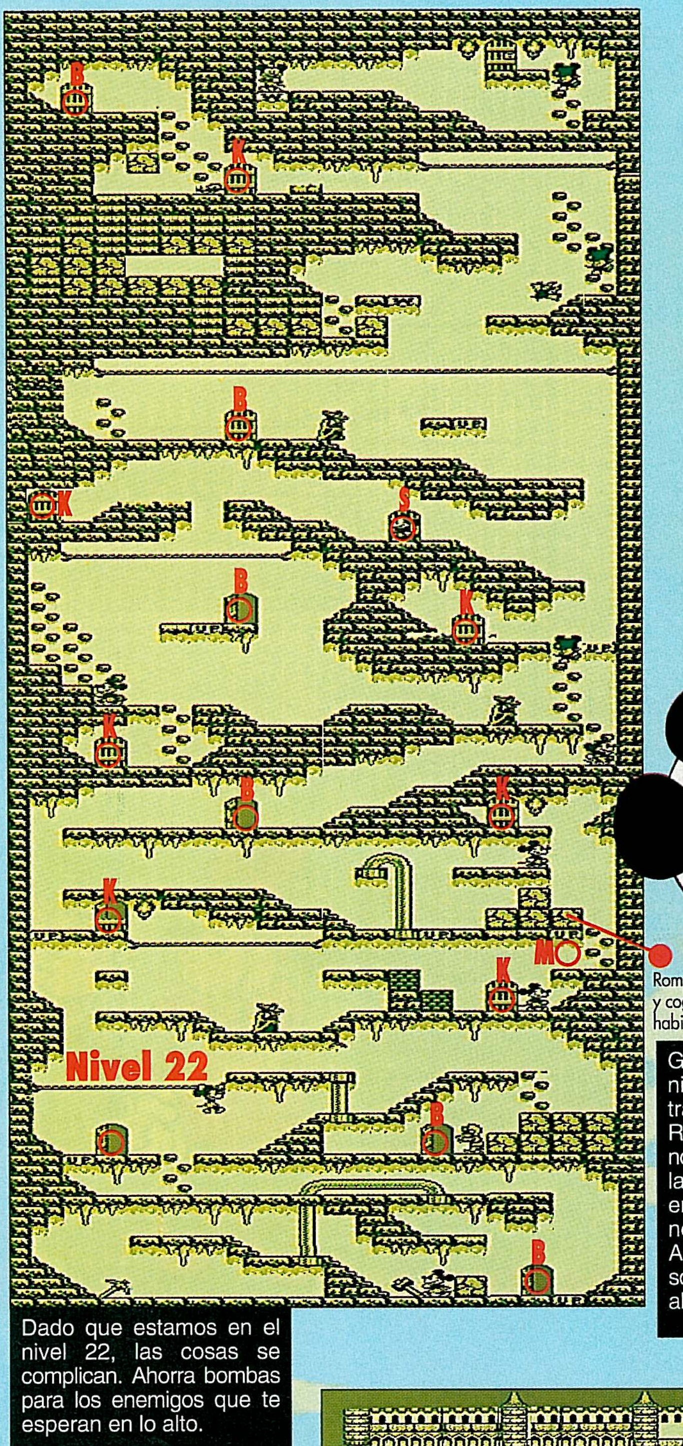
¡Uff, vaya "tela"! Puede llevarte años completar este nivel, por que te vas a pasar mucho tiempo de cuerda en cuerda buscando las esquivas llaves. Utiliza adecuadamente este mapa y podrás ahorrarte un tiempo precioso. Quédate en las cuerdas para evitar comodamente los "problemas" de la zona inferior.

De nuevo, usa las tuberías para esquivar a los enemigos y no olvides la recoger la inmunidad. Las tuberías de la derecha son perfectas para esquivar los enemigos y poder recoger con comodidad las llaves.

PASSWORDS

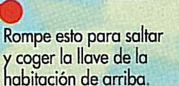
N 1: Time	N 11: Date	N 21: Sony
N 2: Test	N 12: Zoom	N 22: Tyre
N 3: Game	N 13: Disk	N 23: Love
N 4: Ship	N 14: Gold	N 24: Note
N5: Race	N 15: Zero	N 25: Jazz
N 6: Word	N 16: Fire	N 26: Help
N 7: Shop	N 17: Root	N 27: King
N 8: Size	N 18: Read	N 28: Gift
N 9: Quiz	N 19: Tape	
N 10: Doll	N 20: Unit	

Ahora que estás en lo más alto del castillo, las torres se pueden ver claramente. No olvides recoger el martillo y el pico para poder superar los obstáculos de la parte final. Este nivel no tiene caminos sin salida, así que ningún enemigo puede arrinconarte.

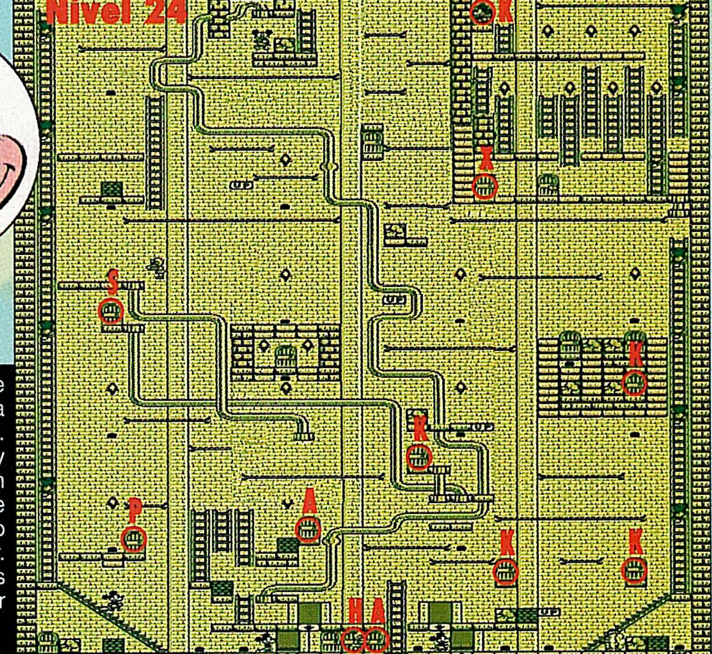


Nivel 21

Camina hacia la izquierda para coger el primer objeto y luego ve hacia abajo, usando los bloques elevadores para recoger los objetos importantes. La inmunidad te protegerá a través de las cavernas y el escudo terminará el trabajo. ¡Qué fácil!



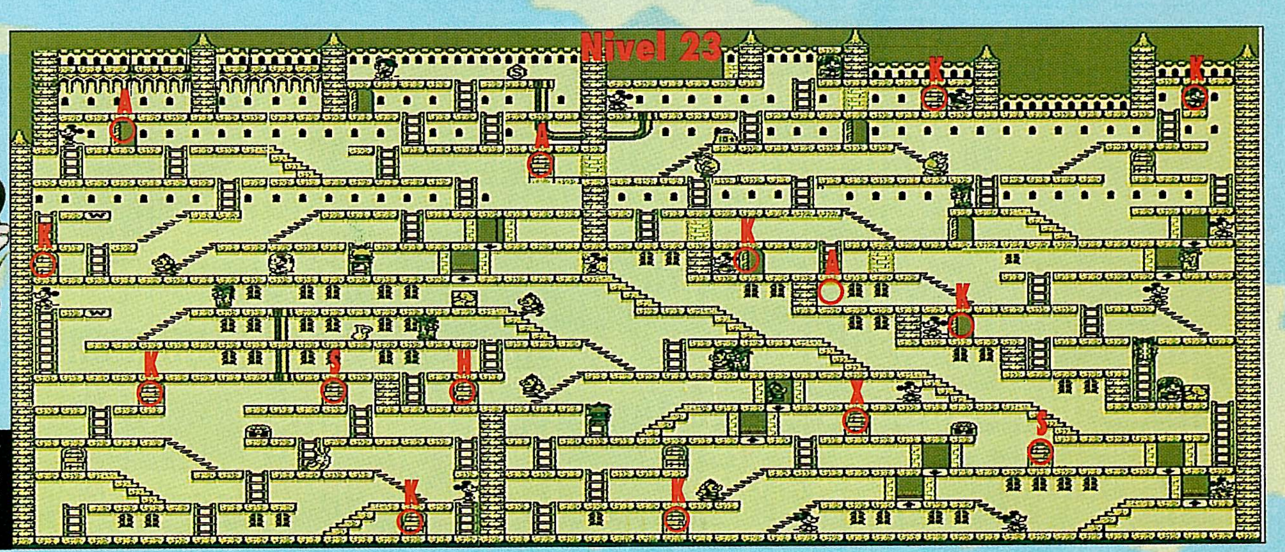
Rompe esto para saltar y coger la llave de la habitación de arriba.



Gran parte de este nivel se desarrolla a través de tuberías. Recuerda que Mickey no se hace daño en las caídas, así que en caso de apuro no dudes en saltar. Algunas habitaciones sólo pueden ser alcanzadas así.

Dado que estamos en el nivel 22, las cosas se complican. Ahorra bombas para los enemigos que te esperan en lo alto.

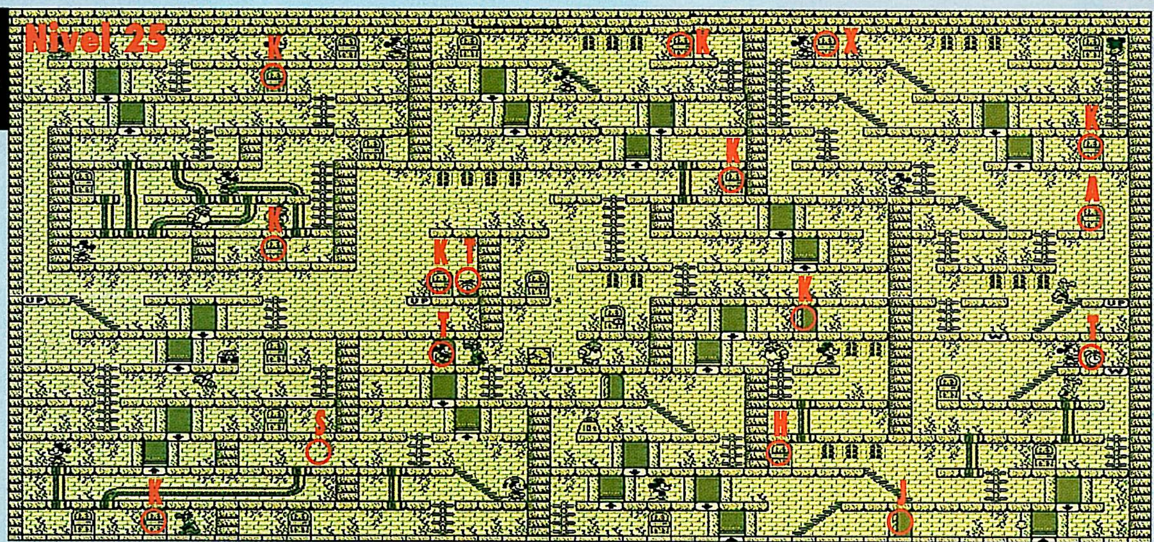




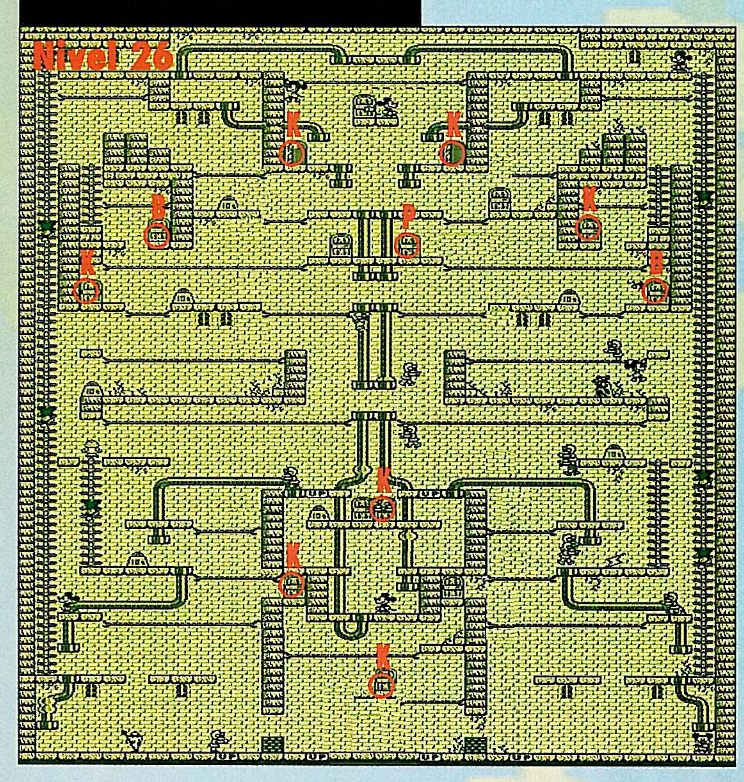
Nos vas a dar las gracias por publicar este mapa. Gracias a el podrás escoger un camino en este laberinto.

A medida que Mickey se acerca al final del juego, los mapas se vuelven más y más complicados. Sin este te resultaría difícil llegar al final de este nivel.





La mejorn táctica aquí es usar las tuberías centrales para recoger los objetos más importantes, y luego por último ir a por las llaves.



TO ARABUS

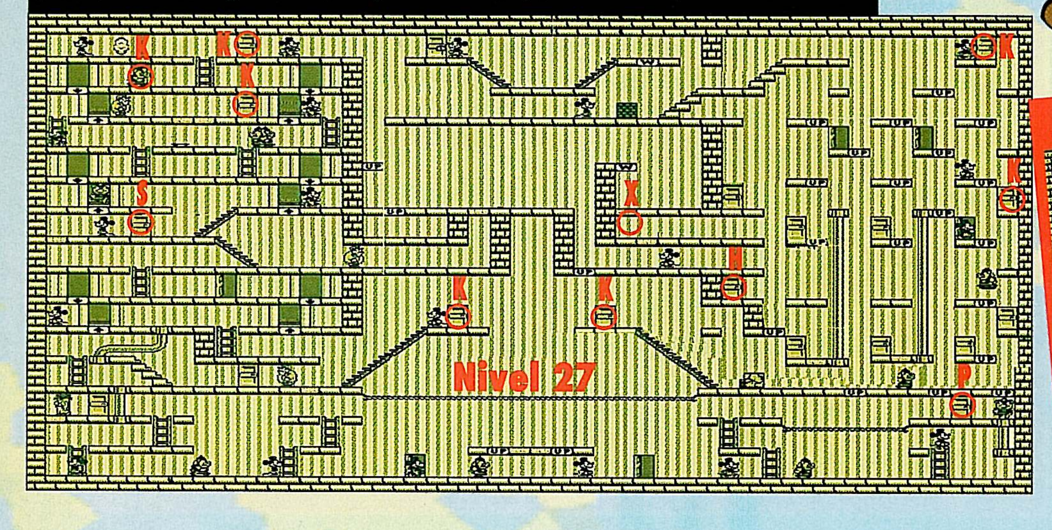
Nivel 28

¡Lo has conseguido! ¿Pero podrás completar este nivel y llegar así hasta el enemigo que retiene a Minnie? Tendrás que esquivar los enemigos bajo las escaleras y guardar bombas para los tipos de las nubes. Utiliza adecuadamente lkas cuerdas y no olvides recoger todas las vidas extras de esta zona.



Push weight.

La única forma de completar este nivel es estudiar detenidamente el mapa y rezar para que los enemigos no te persigan. Tienes muy pocas armas para defenderte.



Arbarus



La forma de eliminar a este guardian es coger las flechas, ir a la plataforma de abajo y dispararle cuando no este blanco. Usa las otras dos exactamente en la misma manera.



BATMAN RETURNS

■ MEGA CD

Sigue los siguientes pasos, y te encontrarás con una muy agradable sorpresa: ve al menú de opciones y selecciona el modo en el que solo aparecen las fases del Batmóvil. Una vez hecho esto, pulsa izquierda y B a la vez, ahora ve a la segunda opción y vuelve a pulsar Izuierda y B. Haz esto con todas las opciones hasta llegar a la última. Una vez hecho esto, debes repetir la misma operación pero a la inversa, desde la sexta opción a la primera (no debes hacerlo dos veces con la séptima opción). Cuando, por último, pulses Izquierda y B en la primera opción, sonará una campana que te indicará que el truco ha funcionado. Ahora ya puedes utilizar el menú de opciones a tu antojo, pero lo más importante: pulsa Start y C cuando estés jugando y automáticamente pasarás de fase. Genial, ¿no?

ALIEN 3

■ SUPER NINTENDO



He aquí las claves más buscadas de los últimos tiempos. Si el maldito alien no te deja pasear a gusto por la nave prisión, tan sólo debes introducir el Password correspondiente al nivel que quieras visitar:

- Nivel 2 - QUESTION
- Nivel 3 - MASTERED
- Nivel 4 - MOTORWAY
- Nivel 5 - GABINETS
- Nivel 6 - SQUIRREL

STREET FIGHTER II TURBO

■ SUPER NINTENDO

Aunque este cartucho se comenta en este mismo número, ya disponemos de suculentos trucos que os harán disfrutar el doble. El primero que os contaremos este mes, permitirá incrementar considerablemente el nivel de dificultad (esta especialmente pensado para los maestros del Street Fighter). Lo que debes hacer es pulsar Abajo, R, Arriba, L, Y y B cuando aparezca el logotipo de Capcom. Si el truco funciona, sonará un pitido que así lo indicará. Ahora, tan sólo debes seleccionar el modo Normal o Turbo (en modo versus no funcionará) para disfrutar de un nivel especial en el que tu contrincante dispondrá de todos los golpes especiales, mientras que tu no podrás utilizar ninguno de los tuyos.





JAGUAR XJ220

■ MEGA CD

Si quieres competir en el «World Tour» y no tienes la paciencia suficiente para correr cada una de las carreras del circuito, tan sólo debes inscribirte con el bonito nombre de MAR (en el menú de opciones, la opción de la esquina superior izquierda). A partir de este momento, cuando te encuentres en la parrilla de salida con las luces en verde deberás colocar el juego en modo pausa y pulsar simultaneamente A, B y C. Inmediatamente saldrá la clasificación final de la carrera, pudiendo competir en la siguiente carrera sin haberte despeinado un solo pelo.

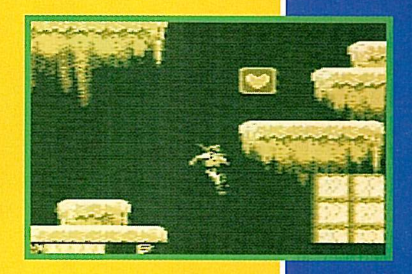
COOL SPOT

■ MEGA DRIVE

Si no tienes la paciencia suficiente para superar cada una de las fases que componen este juego, tan sólo debes parar el juego con la ayuda del botón de Start e introducir la siguiente secuencia: **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A y C**, inmediatamente serás trasladado al siguiente nivel. Con trucos así, no merece la pena tener pesadillas por las noches.

EL IMPERIO CONTRAATACA

■ GAME BOY



El ansiado código de energía infinita para este imposible juego está por fin en nuestro poder. Para utilizarlo, tan sólo debes poseer un Action Replay y una mano (un pie también podría servir, aunque con algo más de dificultad) para introducir el código: 082093DA - Energía infinita.

CODIGOS GAME GENIE

ROAD RASH 2

■ MEGA DRIVE



Si quieres comenzar el campeonato con la increible cifra de 250.000 dólares en metálico, tan solo debes introducir el siguiente código: RH6A-86YJ seguido de uno de los dos que te ofrecemos a continuación:

ZAST-AC58 - 250.000$ para jugador A.
ZATA-AC5W - 250.000$ para jugador B.

SUPER MARIO LAND

■ GAME BOY

Para todos aquellos que no hayan sido capaces de terminar con éxito tan alucinante aventura, he aquí una serie de códigos Game Genie que os facilitarán sobremanera dicha tarea:

001-40C-E6E - Vidas infinitas.
00D-8DA-E6E - Tiempo infinito.
FA1-B9C-4C1 - Inmunidad.
034-5BC-E6E - La seta te convierte en Fire-Mario.

BLUES BROTHERS

■ GAME BOY

Si quieres que la historia se repita continuamente hasta el infinito, tan sólo debes introducir el siguiente código en tu potente Game Genie: **FA8-05F-4C1 -** Continues infinitos.

ADVENTURE ISLAND II

■ NINTENDO

Este engendro de la naturaleza necesita de nuestra ayuda para dejar de ser un inútil troglodita. Con estos códigos, seguro que conseguimos sacarle de tan espantosa situación:

SXNL0KVK - Vidas infinitas.
SZUIGEVK - Energía infinita.
SXSUA0SU + GEXULGPA - Salto más potente.



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Vendo Super Nintendo con dos mandos, el cable euro conector y el juego Super Mario World por 18.000 ptas. También vendo los siguientes juegos: Darius, Dragon´s Lair, Star Wars y Blazing Skies por 7.500 cada uno.
Emilio Benitez Peña
Tf. (91) 4693789

■ Cambio el World League Baketball en perfecto estado con instrucciones y caja por el Zelda, el Another World o el Top Gear de Super Nes.
Salvador Anaya Ruiz
C/ Olegario Domarco Seller nº 32 Elche (Alicante)
C.P. 03206 Tf (96) 5447658

■ Vendo consola Nes con 6 juegos: Super Mario Bros 3, Lemmings, The Simpsons, Duck Tales, Double Dragon y Soccer (valor real 50.000) por 25.000 ptas. Sólo Zaragoza.
Preguntar por David.
Tf. 392185

■ Vendo Master System con 7 juegos y un control pad por 22.500 ptas. Si puede ser en Barcelona.
Ignacio Guardia i Garcia
Tf. (93) 4367038

■ Vendo consola Super Nintendo con dos mandos y los juegos Bulls vs. Blazers, Joe & Mac y Super Mario World por 33.000 ptas. Todavía esta en garantía.
Mario López garcía
C/ Nebrija, nº28, 4B
Valladolid C.P. 47010
Tf. (983) 251890

■ Vendo Cosola Master System II con dos control Pad mas Alex Kid, Sonic, Gauntlet, Catle of Illusion y sagaia por sólo 6.000 ptas.
Preguntar por Walter
Tf. (91) 5751263

■ Unete al Club MGH para poseedores de Super Nes y/o Mega Drive. Cambiamos juegos trucos y comentarios.
Preguntar por Sergio
Tf. (942) 896923

■ Vendo Master System II con tres juegos por 10.000 ptas. (valor real 20.000).
Preguntar por Roberto.
Tf. 360738

■ Vendo consola Nintendo con los juegos Mario 2 y 3, Panic Rstaurant, Legend of Zelda, Robocop 2 y Game Genie. Todo por 25.000 ptas.
Rafael Fernandez Beltrán
C/ Serrería nº5
Villareal (Castellón)
C.P 12540 Tf. (964) 523911

■ Vendo Master System II con 8 juegos, dos mandos, más Alex Kid en memoria. Todo por 20.000 ptas.
Santiago de la Fuente García
Avda/ Casado del Alisal 35 2B
Palencia C.P. 34001
Tf. (988) 752593

■ Cambio juegos de Mega Drive (tengo: Fatal Fury, Side Pocket, Flashback, Wrestle mania, Jungle Strike, Golden Axe II y Terminator 2) por juegos de Game Gear (me interesan: Streets of Rage, Mortal Kombat, Sonic I y II, Indiana Jones y Alien 3). A ser posible de Barcelona. Llamar de 5 a 6.
Preguntar por Sole.
Tf. (93) 7862078

■ Vendo consola Nintendo con un mando y tres juegos. Tres dias de uso. Con caja, embalaje y accesorios en perfecto estado, por sólo 8.000 ptas. De 11 a 5.
Preguntar por Rafael.
Tf. 5993109 Sevilla

■ Vendo consola Master System II con dos mandos, pistola y 9 juegos, dos de ellos en memoria (Hang On y Safari Hunt). Los otros siete son: Sonic, After Burner, It´s, Vigilante, Thunder Blade, World Soccer y Golden Axe. Todo por tan sólo 22.000 ptas. (valor real es de 50.000.)
Javier Vazquez garcía
C/ Valle de Bergantiños
Portal 1B Piso 7ºD C.P 28039
Madrid Tf. (91) 3735892

■ Cambio Atari 2.600 con 160 juegos por Mega Drive más tres juegos.
Jose Carlos Romero Gómez
Urb. Danubio nº3
Collado Villalba (Madrid)
TF. (91) 8505564

■ Vendo consola compatible con Nes, Entertainment System, con instrucciones y 120 juegos almacenados en memoria por 10.500 ptas. Preferentemente en Barna.
Pregeuntar por Nuria
Tf. (93) 3512202

■ Vendo consola Master System II con los juegos Alexx Kid, Sonic, Thunder Blade y Alien Storm por 8.500 ptas. Llamar por la tarde.
Tf. (928) 292509

■ Vendo o cambio consola Master System II con dos mandos y 10 juegos, entre ellos: Sonic II, Asterix, Land of Illusion, Tazmania, The Newzeland Story y Wonder Boy 3. Tan sólo por 30.000 ptas. (su valor real es de unas 60.000). También la cambio por una Mega Drive con dos mandos y cinco juegos como mínimo.
Preguntar por Merche.
Tf. (93) 3085986

■ Vendo los siguientes juegos para la Nes: Super Mario Bros (2.000 ptas), Robocop 2 (3.000 ptas) y Battletoads (6.000 ptas), todos como nuevos con caja funda e instrucciones.
Preguntar por Alberto.
Tf. (987) 244246

■ Desearía formar un club para cambiar juegos de Super Nintendo, trucos, etc. Sólo Zamora.
Preguntar por Luis
Tf. (988) 522191

■ Vendo tres juegos para Game Gear sin estrenar. Son el Batman Returns, el Sonic 2 y el Streets of Rage, por 3.500 ptas cada uno (sin instrucciones). Llamar de 1 a 3 y de 5 a 9.
Preguntar por Guillermo.
Tf. (91) 3523626

■ Vendo los siguientes juegos: Sonic 1 y 2, Wonder Boy yLos Picapiedra por 12.000 ptas, y la consola Super Nintendo (15.000 ptas) y Mega Drive (14.000 ptas), en buen estado.
Francisco García Montes.
C/ Gonzalo Martín nº81
La Rambla (Córdoba)
C.P. 14540

■ Vendo consola Super Nintendo con dos juegos, Street Fighter II y Super Mario World y un mando, a estrenar. Incluye suscripción al Club Nintendo por un año. Sólo por 20.000 ptas.
Noemi Quintana Melgar.
C/ Miguel Delibes nº5 1ºIzq.
Estepona (Málaga)
C.P. 29680 Tf. (952) 791719

■ Vendo video consola Master System II con dos pads, un light phaser y tres juegos por 10.000 ptas, o la cambio por el Mortal Kombat de Mega Drive. También vendo la consola más el Mortal Kombat por 17.500 ptas, y tambiéjn 10 juegos por separado a 3.000 ptas. Sólo Elche (Alicante).
Preguntar por Dani.
Tf. 5447130

■ Vendo consola Super Nintendo con dos mandos y conexiones en perfecto estado con 50 juegos por 149.000 ptas. Sólo en la comunidad valenciana.
Ramón Minguez Blasco
C/ Ignacio Marín nº94
Altura (Castellón) C.P. 12410
Tf. (964) 146114

■ Vendo Master System II más dos pads más siete juegos, entre ellos Donald, Indianay R-Type. Seminueva por sólo 17.000 ptas.
Preguntar por Rafa.
Tf. 4604911 Madrid

■ Vendo los siguientes juegos de Super Nintendo: Rival Turf, Super Nba Basket, Amazing Tennis, y Kick Off. Todos a 3.500 ptas, y el World League Basket, a 3.000. Llamar de 11 a 1.
Preguntar por Jose Manuel
Tf. 3230870 Madrid

■ Cambio o compro juegos de Amiga. Poseo interesantes programas. Mándame tu lista y yo te mandaré la mía.
Héctor Jimenez
C/ Herminio Puertas 47 1ºIzq.
C.P. 28011 Madrid

■ Vendo consola Super Nintendo con el Super Mario World, Zelda, Another World y dos control pad por 35.000 ptas (negociables). El valor real es de 47.000. También cambio por Mega Drive con el Flashback, Sonic 1 y 2, o por esta consola más la diferencia en dinero. Regalo números atrasdos de revistas de consolas. Llamar de 12:30 a 21:00.
Preguntar por Sergio.
Tf. (96) 2866398

■ Vendo los juegos Gauntlet II y Tetris para la Game Boy con sus correspondientes instrucciones (pero sin caja) por sólo 2.000 ptas cada uno. Pago contrarembolso.
Diego Rueda
C/ Veronica, 12, 3 Esc., 6º B
Zaragoza C.P. 50001
Tf. (976) 397382

■ Desearía cambiar una Master System II con dos magníficos juegos, dos control pads, adaptador de corriente, cable de antena y con tan sólo 3 meses de uso por una Mega Drive con algún juego.
Fco. Javier López Casado
C/ Dr. Juan Minó nº10 1º1ª
Esc.B Sta.
Perpetua de Mogoda
Barcelona C.P.08130
Tf (93) 5602674

■ Vendo consola Game Boy completamente nueva más el juego Tetris, cable Game Link, auriculares estereo, 4 pilas AA, todo por 10.000 ptas. También vendo el fantástico juego Gremlins 2 por 3.000 ptas, y al mismo precio el Rogger Rabbit con todos los passwords. Vendo también todo junto por 15.000 ptas. Llamar de 6 a 9. Sólo Barcelona
Preguntar por Albert.
Tf. (93) 4170059

■ Vendo juegos de Nintendo: Dr.Mario, Joe & Mac, Excite Bike (a 3.000 ptas), y Super Mario Bros 3 (a 5.000). También vendo mando Fantastick de Super Nintendo a 5.500 ptas.
Preguntar por Jorge
Tf. (91) 5265269

■ Vendo consola Game Boy más cuatro juegos. Todo nuevo por 14.900 ptas, o cambio todo por juegos de Master System II.
Enrique Pozas del Rio
C/ Guzmán el Bueno nº51 5ºD
C.P. 28015 Madrid

■ Vendo el Shadow Warriors de Game Boy por sólo 1.500 ptas. Si están interesados enviadme vuestros datos personales y una foto vuestra a esta dirección.
Patricia Ramero Gasa
Plaza Sarahujo Nº16, 3º
C.P. 25007 (Lérida)
Tf. (973) 222867

■ Cambio consola Nes con tres juegos (valor real de 26.000 ptas) comprada en Navidades de este año más 5.000 ptas por consola Super Nintendo con uno o dos mandos, el juego Street Fighter y otro juego.
Raúl Ara Bara
C/ Menglanera nº13
Pomar de Cinca (Huesca)
C.P. 22413 Tf. (974) 413102

■ Vendo 5 juegos de Mega Drive (algunos novedades). Todos juntos por 17.000 ptas. Si los compras juntos regalo el cartucho Tortugas V. Sólo Valencia capital.
José Herrera García
C/ Doctor Marañón 15-5
Mislata (Valencia)
C.P. 46920 - Tf. (96) 3597551

■ Vendo consola Master System II más Alexx Kid por 5.000 ptas. también vendo para Master System los juegos Shadow of the Beast y G-Loc. Además vendo Game Boy más los juegos Star Trek, Fortified Zone, Tortugas Ninja II, Tennis y Flink por 12.000 ptas, pero se puede negociar.
Jose Antonio Martinez
C/ Gregorio Javier nº5
C.P. 30400 Caravaca
Murcia Tf. (968) 708001

■ Hola, mi amigo y yo queremos hacer un Club en el que participen todas las consolas menos la Neo Geo. Si quieres ser de nuestro Club llamanos. Sólo zona de Barcelona.
Tf. 3137241

■ Vendo consola Nintendo con cinco juegos: Super Mario, Battletoads, Tetris, World Cup, todo por el mágnifico precio de 14.900 ptas. También vendo por separado o cambio por Super Nintendo. Sólo provincia de Granada.
David López Jimenez
C/ Reyes Caólicos nº 20
Casanueva (Granada)
C.P. 18291 - Tf. (958) 461923

■ cambio o vendo consola Nes con los juegos Mario Bros, Duck Hunt, Tortugas Ninja 2, Zelda y la pistola Zapper, todo por 12.000 ptas, o la cambio por la Game Gear. Llamar de 6:30 a 9:30.
Preguntar por Sergio
Tf. (91) 4687342

■ Si deseais formar parte de un Club de Game Boy o Nes escirbe a esta dirección.
Joaquín Mata Anguiano
C/ 28 de Febrero nº10
C.P. 14100 La Carlota
Córdoba Club Game Nintendo

■ Vendo Boulderdash, Duck Tales y el Double Dragon 3. Llamar de 15 a 23 horas.
Preguntar por Txaber.
Tf. (94) 4473433

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS



De enhorabuena estamos las huestes consoleras, por que sin duda la aparición del Mega Cd 2, va a hacer que nuevos colegas se añadan a nuestra ya pequeña pero numerosa familia. Con el, y aunque sea pura casualidad, han llegado tambíen el frio y las lluvias del Otoño, pero, ¡no problem!, por fortuna en esos dias donde mirando por la ventana sólo apetece quedarse encerrado en casa, nuestra querida consola nos acompañará fielmente para llenar de color esas horas tan grises. ¡Ah!, por cierto se nos olvidaba, ¿habéis visto ya «Parque Júrasico»? ¡que pasada!, ¿no?

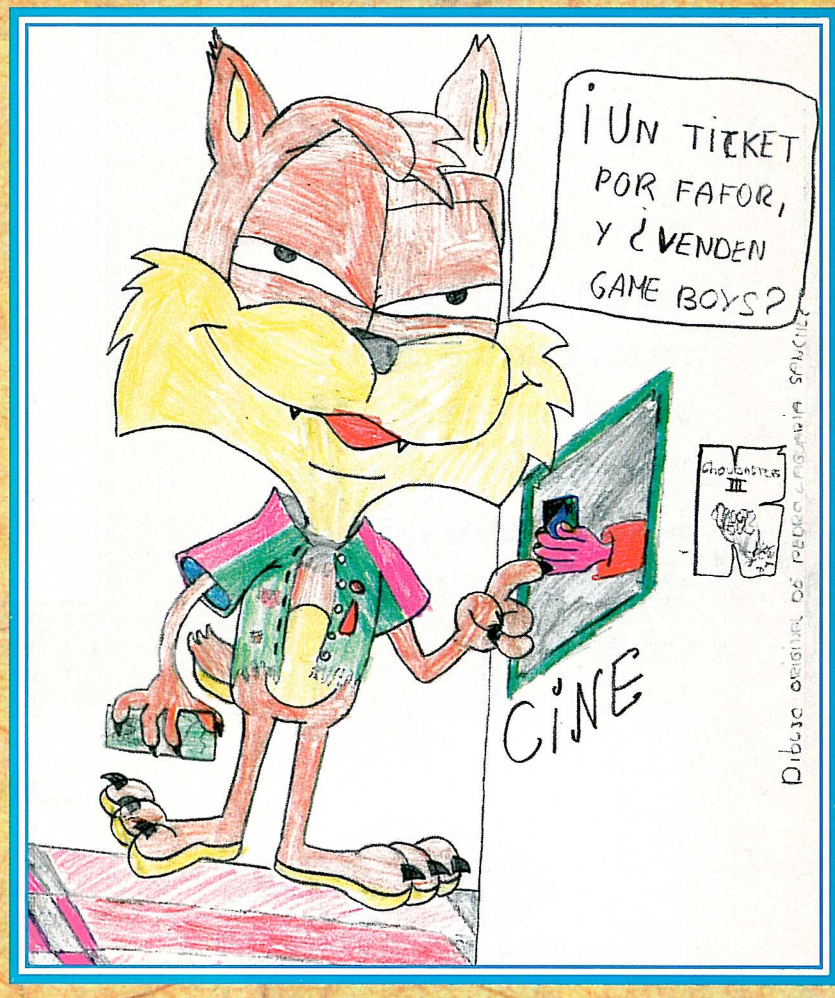
Desde un lugar tan bonito como las Palmas de Gran Canaria nos escribe **Cristina Roca Román,** para enviarnos este precioso dibujo. !Gracias, amiga consolera¡

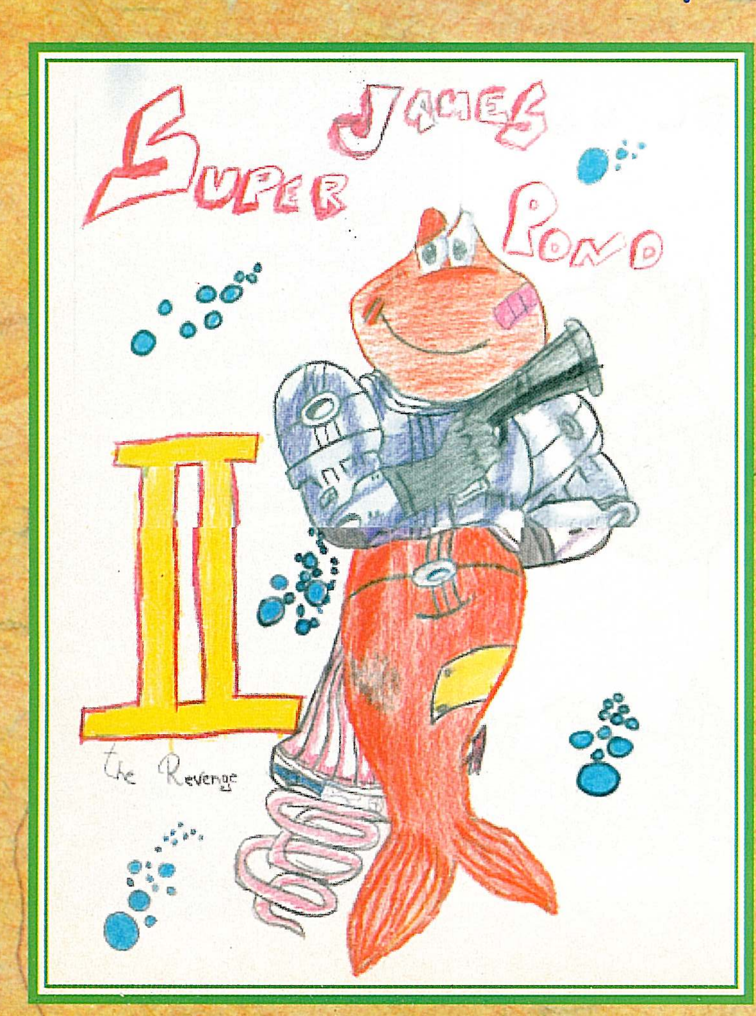




Preciosa, original, llamativa y colorista son algunos de los calificativos que se merece esta obra de **Noelia Galán Navarro**, de Tenerife, como podéis ver toda una auténtica fan de Mario.

Pedro Laguardia Sánchez, de Zaragoza, nos envia este dibujo del gato Bubsy, que parece haberse ganado la amistad de unos cuantos consoleros de pro.





Otro que parece contar con toda una legión de fans es el único agente subacuático del mundo, el dicharachero James Pond; entre ellos **Sergi Pérez-Aranda Blázquez**, de Barcelona, autor de este divertido dibujo.

Está claro que digan lo que digan sobre el exceso de «violencia» de Bola de Dragón, a vosotros os encanta. Ah, el dibujo es de **José Calvo Ruiz.**



A sus cuatro añitos, **Daniel Serrano Alonso,** de Madrid, es ya todo un consumado dibujante y consolero donde los haya. Como prueba, nada mejor que su peculiar visión de Sonic. Todo un Miró, si señor.



Bueno, una vez más llega la hora de despedirnos. Tan sólo nos queda recordaros que si queréis participar en esta sección deberéis mandarnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1° B
28016 MADRID

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

OK SUPER CONSOLAS

Suscribiéndote ahora a OK SUPER CONSOLAS podrás recibir gratuitamente un CARGADOR DE PILAS, (sólo para pilas Nikel-Cadmio). Con este aparato podrás recargar tus pilas, (Ni-Cd) un montón de veces, ahorrándote candidad de dinero.

EL CARGADOR SIRVE PARA CUALQUIER TAMAÑO DE PILAS (Ni-Cd).

¡No dejes pasar esta oportunidad!

Tu eliges...

RECARGADADOR MAXIM O EL 20% DE DESCUENTO





SUSCRIPCIONES

Por teléfono: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08

Por fax: 457 93 12

OK SUPER CONSOLAS te ofrece esta super ocasión, válida hasta el agotamiento de existencias. Si no quieres quedarte sin tu CARGADOR date prisa y envíanos el cupón de suscripción cuanto antes.

OK SUPER CONSOLAS BOLETIN DE SUSCRIPCION

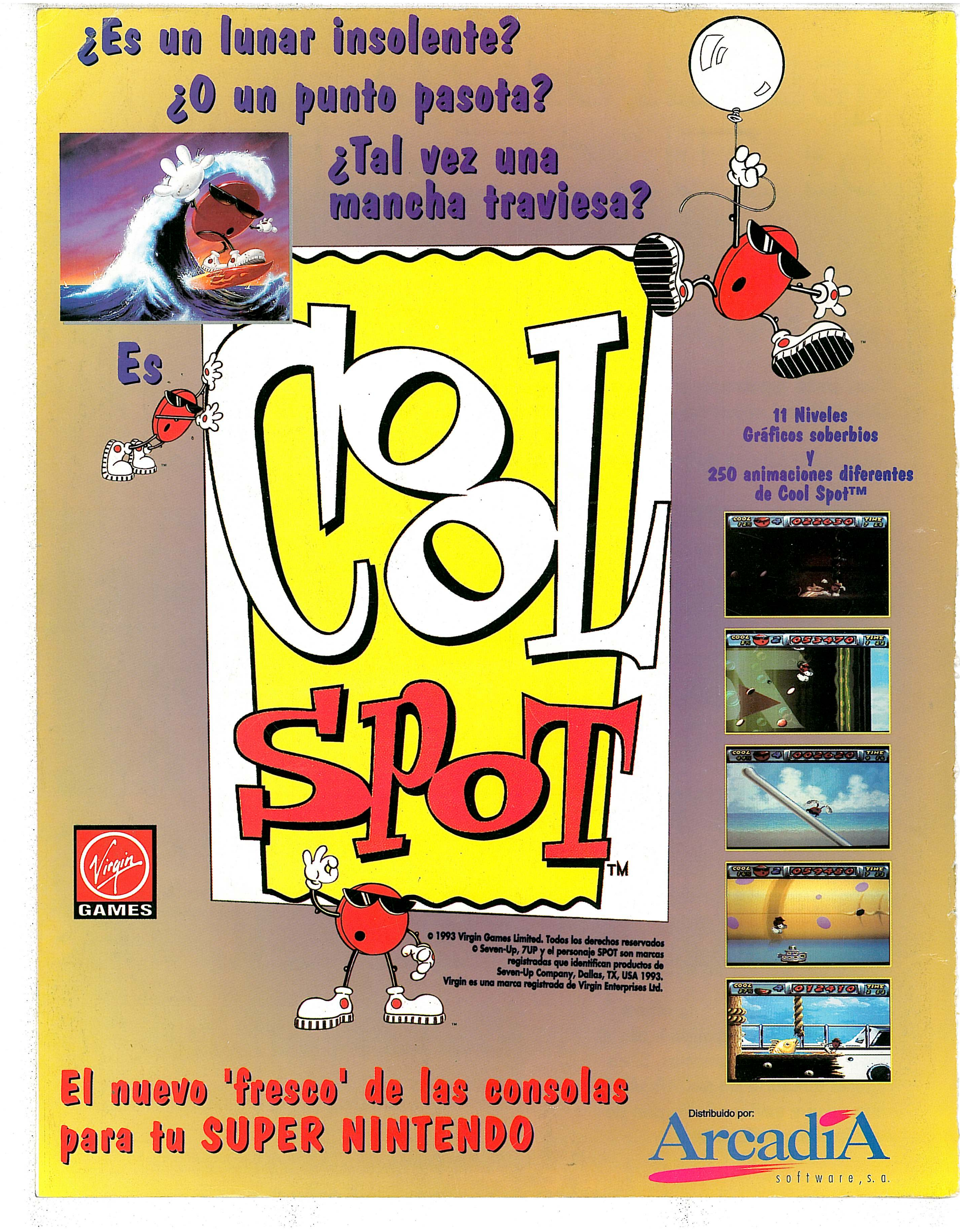
Sí deseo recibir los próximos 12 números de OKSUPER CONSOLAS por 3.300 Ptas. (IVA incluido y gastos de envío) y la oferta descrita en el cupón.

Nombre ______ 1er apellido ______
2º apellido ______ Domicilio ______ Nº: __ Piso: __
C.Postal: ______ Ciudad: ______ Provincia: ______
Edad: ______ Profesión : ______ Teléfono: ______
Firma:

Deseo recibir el CARGADOR ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO
Contrareembolso Adjunto cheque a favor de Editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ºB 28016 Madrid Tel.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tel.: 457 53 02; 457 02 03 y 457 56 08 Suscripciones por fax: 457 93 12 *Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31/3/93. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



¿Es un lunar insolente?
¿O un punto pasota?
¿Tal vez una mancha traviesa?
Es
COOL SPOT™
11 Niveles
Gráficos soberbios
y
250 animaciones diferentes
de Cool Spot™
Virgin
GAMES
© 1993 Virgin Games Limited. Todos los derechos reservados
© Seven-Up, 7UP y el personaje SPOT son marcas
registradas que identifican productos de
Seven-Up Company, Dallas, TX, USA 1993.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
El nuevo 'fresco' de las consolas
para tu SUPER NINTENDO
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.